NOUVEAU !

NUMÉRO 3 - DÉCEMBRE / JANVIER 2005

NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL

TAMAGOTCHI NEXT GEN

NINTENDOGS

Découvrez le jeu le plus craquant de l'Histoire du jeu vidéo !

+10 PAGES de conseils et d'astuces

LE PLEIN D'AVENTURE

Pokémon Ranger, Harry Potter et la coupe de feu Children of Mana...

T 02602 - 3 - F: 7,00 € - RD

Future MEDIA WITH PASSION

NINTENDO DS

DÉCEMBRE / JANVIER 2005

NINTENDO DS™

AFFRONTEZ LE MONDE ENTIER SANS FIL !

MARIOKART DS

Mario Kart DS, c'est une nouvelle dimension du multi-joueurs : Battaillez à 8 joueurs avec une seule carte de jeu ou choisissez d'affronter online des adversaires du monde entier grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo ! Simple, gratuit et pratique, vous vous connectez grâce à votre équipement Wi-Fi ou le connecteur USB Wi-Fi Nintendo (vendu séparément). Découvrez 32 circuits, de nouvelles armes, de nouveaux karts... Faites tâter de la carapace à la terre entière !

WWW.NINTENDO.FR

TOUCHE MOI !

nintendo Wi-Fi connection

3+ www.pegi.info

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

N° 3 Novembre / Décembre 2005

Édité par Future France SAS au capital de 3995978 €
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39

Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
- **Directrice générale finance et administration :** Jane Wray
- **Principal actionnaire :** Future Holding Limited 2002
- **Directrice de la publication :** Saghi Zaïmi
- **Directeur des ressources humaines :** Richard Karacian - *jobs@futurenet.fr*
- **Directrice marketing et commercial :** Saghi Zaïmi
- **Directeur de magazine :** Vincent Alexandre

Prix au numéro : 7 €
Dépôt légal : à parution

RÉDACTION
- **Directeur éditorial :** Cyrille Tessier
- **Rédacteur en chef :** Richard Homsy
- **Secrétariat de rédaction :** Catherine Cocherau, Olivier Dannenmuller, Christian Debraisnes, Stéphane Lay
- **Rédacteurs-graphistes :** Amandine Bornibus, Philippe Juncas, Sébastien Lenoël, Florence Magnier, Gilles Viellard
- **Directeur artistique groupe :** Nicolas Cany
- **Chef de Studio :** Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro : William Audureau, Patrick Baud, Sebastien Bigay, Aymeric Lallée, Leflou, Reyda Seddiki, Stonehenge, Wonder, Clémence Maurer

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – **Fax :** 01 41 27 38 00
- **Directeur commercial et publicité :** Jérôme Adam *jerome.adam@futurenet.fr*
- **Directeur commercial publicité pôle Jeux :** Vincent Saulnier *vincent.saulnier@futurenet.fr*
- **Directrice de la publicité :** Sidonie Collet *sidonie.collet@futurenet.fr*
- **Chef de publicité :** Benoit Mazeron *benoit.mazeron@futurenet.fr*
- **Responsable trafic :** Maguy Edouard *maguy.edouard@futurenet.fr*
- **Assistant trafic :** Pascal Desort *pascal.desort@futurenet.fr*
- **Directeur de la publicité hors captif :** Yann Aubry de Montdidier *yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr*

FABRICATION
- **Directeur de fabrication :** Jacqueline Galante
- **Chef de fabrication :** Alexandra Millet *alexandra.millet@futurenet.fr*

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
- **Directrice de la diffusion :** Florence Lourier
- **Responsable abonnement :** Valérie Bardon
- **Chef de produit vente au numéro :** Aude Leborgne

Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA. Siège social : Torcy
Imprimé en France, Printed in France

ISSN : en cours.
Copyright Future France 2005. Tous droits de reproductions réservés. *Nintendo DS Le Magazine Officiel* est une marque déposée.
Ce numéro contient un bracelet qui ne peut être vendu séparément.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Nintendo DS Le Magazine Officiel* est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *Nintendo DS Le Magazine Officiel*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Future France fait partie de Future PLC.
Future est éditeur de magazines à centres d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture.
Aujourd'hui, nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code : FUTR).

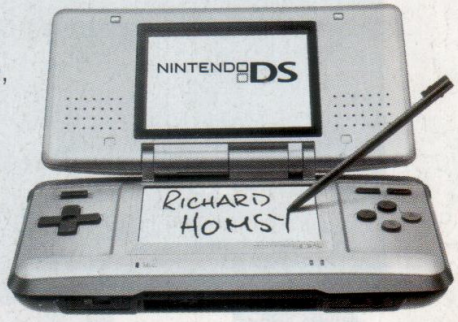
Non-executive Chairman : Roger Parry
Chief Executive : Greg Ingham
Group Finance Director : John Bowman
Tél. : +44 1225 442244
www.futureplc.com

Atlanta Bath London
Milan New York Paris
San Diego San Francisco

Future
MEDIA WITH PASSION

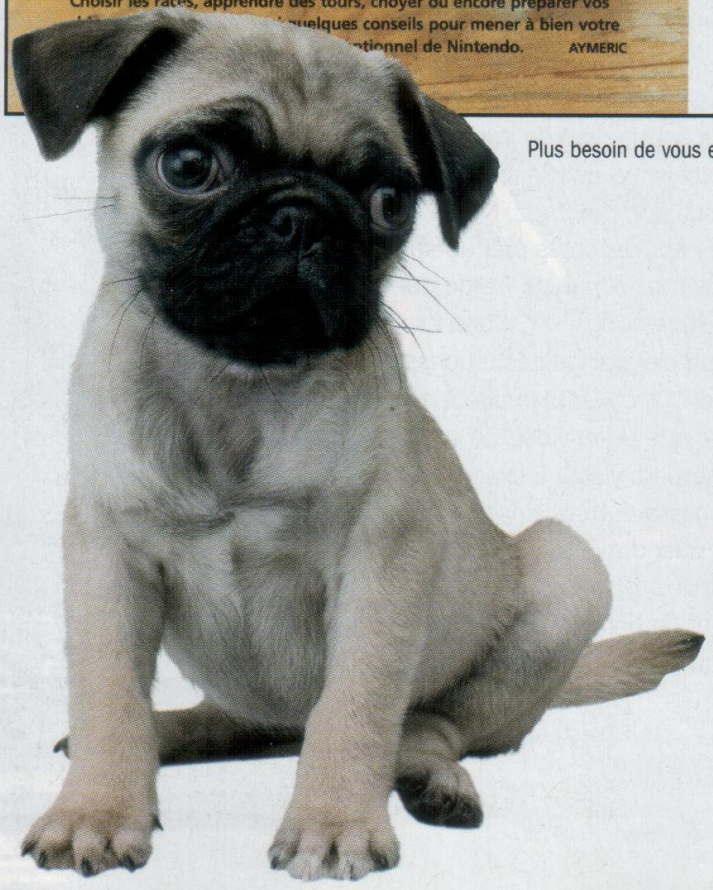
LA DS À SA MÉMÈRE !

Comment diable ai-je pu en arriver là ? Comment ai-je pu me laisser berner aussi facilement ? Moi qui n'ai d'yeux que pour des *Gunstar Super Heroes*, des *Sonic Rush* ou des *Advance Wars*… Je me serais fait avoir par… ça ? Par ces canidés virtuels qu'il faut bichonner, chérir et à qui il faut apprendre de nouveaux tours ? J'ai craqué. Voilà, c'est humain. Quand vous verrez les yeux de Chimène de votre bestiole, quand vous éprouverez la satisfaction de la voir répondre à son nom ou à des ordres précis, ou qu'elle remuera de plaisir sa mignonne petite queue, là, vous comprendrez. Non, *Nintendogs* n'est pas destiné qu'aux seules adolescentes prépubères. Vous allez y venir, vous aussi, et vous allez aimer ça. Parce que c'est humain, drôle et adorable. *Nintendogs*, c'est une expérience ludique à part. Un trip à apprécier par petites touches, entre deux parties de l'exceptionnel *Mario Kart*. Un titre à montrer à ses parents pour leur expliquer que le jeu vidéo ne se limite pas à des explosions de violence virtuelle visant à exacerber nos pulsions latentes *(sic)*. Tout en leur glissant, malicieusement, qu'on aurait quand même bien aimé un *Nintendopitt-bull* vs *Nintendoberman*, pour pimenter un brin le mode multi ! Réaliste jusqu'au bout, quoi…



SOMMAIRE

NINTENDOGS : TOUT SUR LE TITRE LE PLUS CRAQUANT DE LA DS 42 et 86



Plus besoin de vous en offrir un « vrai » pour Noël ! Vous allez tomber amoureux de ceux de la DS.

MARIO KART DS : ENFIN LÀ ! 32

LE jeu DS tant attendu sort le 25 novembre. Découvrez le test complet !

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL
NUMÉRO 3 - DÉCEMBRE / JANVIER 2005

CHILDREN OF MANA 8

Le premier RPG sur DS par les créateurs de *Final Fantasy* : une bombe !

ADVANCE WARS : DUAL STRIKE 48

Stratégique, retorse, difficile... Cette adaptation va faire date.

TOUJOURS SUR DS 74

L'intégralité des jeux DS testés dans nos pages depuis l'origine.

Dans ce numéro

Actus 6
Animal Crossing 6
Bleach 22
Children of Mana 8
Dig Dug : Digging Strike 22
Dynasty Warriors 14
DS Brain Training 23
Final Fantasy III 10
Guilty Gear : Dust Strikers 17
HamTaro DS 20
Harry Potter et la Coupe de Feu 21
King Kong 16
Megaman Battle Network 5 Double Team 23
Metroid Pinball 16
Phoenix Wright : Ace Attorney 17
Pokémon Mysterious Dungeon 12
Pokémon Ranger 13
Resident Evil : Deadly Silence 18
Super Princess Peach 20
Tamagotchi 7
Tenchu DS 14
Tony Hawk's American Sk8Land 17
Xenosaga 1 & 2 23

Matos 26

Planète Cube 28

Tests 30
Advance Wars : Dual Strike 48
Animaniacs : Lights, camera, action ! 54
FIFA 06 72
GoldenEye : Au service du Mal 62
Kirby : Le Pinceau du Pouvoir 56
Les Sims 2 60
Lost in Blue 64
Mario Kart DS 32
Marvel Nemesis 38
Nanostray 70
Nintendo Touch Golf 36
Nintendogs 42
Pac'n Roll 52
Sonic Rush 40
Spyro : Shadow Legacy 55
Ultimate Spider-Man 46
Yu-Gi-Oh ! Nightmare Troubadour 66

Toujours sur DS
L'intégralité de nos tests DS est là 74

Le meilleur du GBA 76
Gunstar Future Heroes 77
Pokémon Émeraude 80
Mario Power Tennis 82
Notre sélection / Les jeux à venir 84

Aide de jeu Nintendogs 86

Tips 96

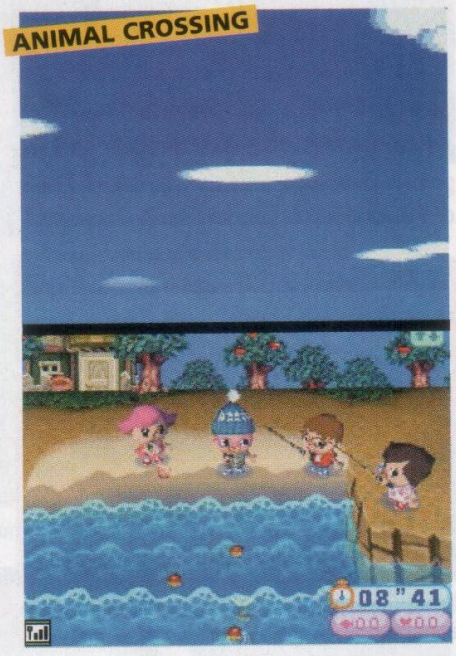
LES AMIS VIRTUELS

Ne sortez pas sans œufs

Ils viennent envahir vos DS ! Que ce soient les Tamagotchi ou les habitants de *Animal Crossing*, vous allez avoir du mal à vous en débarrasser !

C'est certain, écouter la complainte de Bob le Chien qui joue tous les samedis soir devant la gare dans *Animal Crossing*, vous allez aimer ! Tout jeunot et tout frais, vous serez accueilli à bras ouverts partout dans la petite bourgade. On vous lancera du « Bonjour ! Ça va bien ? » ou encore du « Quel bonheur de voir un nouvel habitant ! » jusqu'au jour où vous n'aurez pas eu le temps de brancher le jeu (qui utilise l'horloge interne de la console). Là, le ton risque de changer en « On te voit jamais ! » ou encore « Tu sors plus de chez toi, ou quoi ? ». *Animal Crossing* sur DS multiplie les échanges d'objets et les migrations d'habitants par le biais de la connexion wi-fi. Sachant que le jeu sera aussi jouable online à l'instar de *Mario Kart DS*, on commence à entrevoir le genre de village mondial qui pourrait bien se constituer. Les saisons se déroulant au même rythme que dans la réalité, partir à la cueillette aux champignons ou à la pêche (non, y'a pas de chasse !) pourrait bien faire partie de votre quotidien. Graphiquement semblable à la version GameCube, le jeu bénéficiera d'une excellente

Animal Crossing vous amène à la rencontre de vos voisins, pour vous rendre utile.



Planter un arbre, cueillir des champignons ou pêcher, c'est ça la vie dans *Animal Crossing*.

Au pays des Tamagotchi, ouvrez une boutique et faites plaisir aux petites bestioles.

ergonomie, notamment du fait de l'utilisation intensive du stylet. Les petits animaux voyageurs ne pouvaient rêver meilleure maison que la DS pour donner libre cours à leur soif de relations sociales.

Les Tamagotchi reviennent. Dans un style très différent, la Nintendo DS s'apprête également à accueillir une version originale des *Tamagotchi*, dont le principe, étonnamment, ne sera pas de les faire évoluer. Vous ouvrirez une boutique et ces derniers viendront vous rendre visite. Devenez donc fleuriste, dentiste, pâtissier ou musicien et accueillez les Tamagotchi pour répondre à leurs besoins. Un concept assez éloigné du *Tamagotchi* de base (voir encadré ci-contre) mais suffisamment décalé et loufoque pour plaire, surtout lorsque l'on sait que le jeu a été conçu par les développeurs de *Parappa the Rapper* et *Um Jammer Lammy*, deux jeux musicaux extraordinaires ayant connu leur heure de gloire sur PSone. De quoi assurer à la DS une réputation de console pionnière, capable d'attirer les gamers comme les curieux d'expériences nouvelles.

Y'a d'la vie dans la DS. Plus qu'une mode ou qu'une simple tendance ludique, les simulateurs de vies virtuelles deviennent de véritables phénomènes de société. Après *Nintendogs* (en test page 42), *Les Sims 2* (page 60) et *Lost in Blue* (page 64) – lequel se place dans un registre légèrement différent puisqu'il s'agit presque d'un simulateur de « survie » –, on constate avec plaisir qu'une nouvelle forme de jeu s'installe. Contrairement à nombre de jeux où il s'agit de jouer à la guerre ou de se filer des gifles virtuelles, ces titres proposent le partage comme principe de base et, jusqu'à présent, la DS se prête parfaitement au jeu !

Le wi-fi prend forme

Notez bien cette adresse : **http://www.nintendowifi.com**. C'est ici que, dans quelques temps, vous pourrez vous enregistrer et voir votre classement sur tout les jeux DS se jouant via Internet en wi-fi, de *Mario Kart DS* à *Tony Hawk*. Nous reviendrons d'ailleurs en détails sur toutes les fonctionnalités Internet de la DS dans notre prochain numéro.

nintendo Wi-Fi connection

Les petits œufs sont de retour

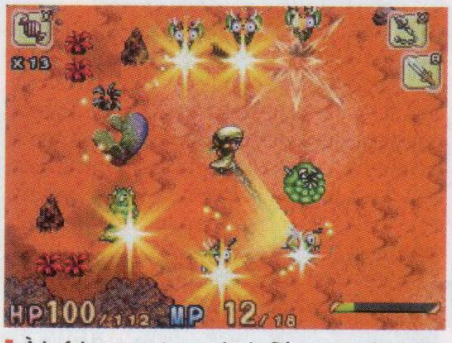
La première vague des Tamagotchi avait séduit un grand nombre de joueurs en 1997. Voilà maintenant un peu plus d'un an qu'il sont repartis à l'assaut des cours de récré. Échanges d'objets entre joueurs, possibilité de faire des Tamabébé... Le concept séduit toujours. Sa déclinaison sur Nintendo DS prouve à quel point ces petites bêtes, même en noir et blanc et sur à peine 32 pixels, sont toujours aussi attachantes.

Il semble possible d'endormir les monstres... grâce à cette coupe étrange.

Donner des coups normaux remplit votre jauge de « Fever ». Les fans reconnaîtront les ennemis.

Lorsque le bouclier énergétique est activé, l'épée renvoie les projectiles à l'envoyeur.

L'épée permet tant de couper les hautes herbes que de former un bouclier protecteur.



À la fois arme et grappin, le fléau est redoutable à mi-distance, car il porte sur une large zone.

L'arc est équipé d'un système de visée amélioré. Ses flèches infligent divers types de malédictions.

SEIKEN DENSETSU DS – CHILDREN OF MANA

Mana mon amour

Depuis ce jour béni de 1993, le souvenir de mes aventures au pays de Mana me hante nuit et jour. Reverrai-je enfin la lumière ?

Sept ans avant le IIe millénaire… l'année où ce nain vert de Link, pris de sueurs froides, comprit qu'il avait enfin un concurrent sérieux. Le prétendant qui attaque Zelda sur son propre territoire (la SNIN) s'appelle *Secret of Mana* (*Seiken Densetsu 2*). Ce petit joyau d'action/RPG mêle habilement une verve poétique rare à un concentré d'action débridée, ouverte à trois joueurs en mode Coopératif. Le troisième volet, sublime, est sorti à l'âge de maturité de la SNIN, en 1995. Il ne franchira, hélas !, jamais les côtes japonaises. On en oublierait presque que la série des *Seiken* vit le jour sur ce bon vieux GameBoy. Le premier opus, admirable, du nom de *Mystic Quest*, est passé presque inaperçu chez nous. *Sword of Mana*, magistral remake sur GameBoy Advance, n'a fait que préparer la voie pour le grand retour aux sources qu'opère *Children of Mana*.

Genèse. Au commencement, il y avait Illusia, une île au centre du monde. En son milieu, la déesse de Mana se fit arbre afin d'abriter en son sein la légendaire Épée de Mana, seul rempart contre le mal. *Children of Mana*, c'est l'histoire de ces enfants rassemblés, en paix, à l'abri de l'imposant feuillage de Mana

Les décors s'annoncent superbes... Voilà qui donne vraiment envie d'explorer !

Portraits

Il y a tout d'abord Frick, un jeune garçon courageux qui perdit ses parents dans le Grand Cataclysme. Il jura de devenir chevalier pour suivre l'exemple de celui qui, un jour, le sauva d'une mort certaine. Avec lui, son amie Tumble, sensible et raisonnable, et Pop, un jeune effronté qui n'a peur de rien, tous deux également frappés par la tragédie.

Si les phases de combat dominent, l'exploration aura aussi une large place.

et qui prirent un jour les armes pour protéger leur arbre, et restaurer l'équilibre sacré. Square Enix, l'éditeur, laisse planer le doute sur le nombre maximum de joueurs. On peut supposer qu'il sera possible de jouer à trois comme à la grande époque.

Révélation. Le système de combat, intitulé Dual Weapon System, permettra de manier à tout moment deux armes simultanément. Trois sortes d'armes ont pour l'instant été dévoilées. Chacune d'elles comporte une attaque spéciale baptisée « Fever ». Les possibilités sont d'ores et déjà impressionnantes. Les graphiques sont signés Nao Ikeda (*Final Fantasy Tactics Advance*) et les musiques Kenji Ito (*Sword of Mana*), pour se sentir tout de suite comme en famille. Prévu pour le courant de l'hiver chez ces veinards de Japonais, *CoM* débarquera sûrement dans l'Hexagone en 2006. Mais nous patienterons, car ne sommes-nous pas tous les enfants de Mana ?

Date de sortie : 2006
Éditeur : Square Enix

NOS IMPRESSIONS

Le charme des Mana a toujours reposé sur l'univers enchanteur et sur le gameplay à toute épreuve. Sur les deux plans, *Children of Mana* est très prometteur.

Les séquences animées sont réalisées par Production I.G. (*Ghost in the Shell*). Un gage de qualité !

FINAL FANTASY III DS

Une nouvelle dimension

De tous les épisodes de la mythique saga, *Final Fantasy III* est celui qui s'est fait le plus désirer. Un rapide aperçu suffit : on a bien fait de patienter…

Sorti en 1990, *FFIII* fut l'un des tout derniers hits à sortir sur Famicom (la NES japonaise). Il s'agit surtout d'un cas unique dans l'histoire de la série : le titre n'a jamais franchi les frontières nipponnes et il est également le seul à n'avoir jamais fait l'objet d'un remake. Merveille technique pour l'époque, il a introduit le système dénommé « Jobs », qui fut plus tard repris par *FFV*. Grâce à lui, chaque personnage peut s'essayer à toutes les classes, ou Jobs, pour apprendre de nouvelles techniques et améliorer son rang dans les disciplines de son choix.

Contrairement aux épisodes V et VI annoncés sur GBA, quasiment identiques aux versions SNES, *FFIII* a été conçu comme une véritable résurrection de l'œuvre originale. Que d'honneurs, mais aussi de responsabilités pour les frêles épaules de la DS, qui n'aura pas trop de ses deux écrans pour faire honneur à ce chef-d'œuvre.
En effet, le jeu sera entièrement en 3D… ou plutôt en « 3D virtuelle », comme se plaît à l'appeler le producteur. Le résultat : une qualité visuelle identique à un jeu en 3D, sauf que l'on pourra seulement zoomer pour voir plus de détails – et non pas déplacer la caméra. Les quatre personnages de l'original, qui tenaient plus de la « coquille creuse », seront dotés de vraies personnalités qui influeront sur le scénario. Le système de Jobs sera rééquilibré pour l'occasion.
On ignore quels seront les nouveaux éléments du gameplay, mais on sait déjà que le jeu sera intégralement jouable au stylet et qu'il devrait inclure un mode Multijoueur bonus en wi-fi.

Date de sortie : courant 2006
Éditeur : Square Enix

NOS IMPRESSIONS

Grâce au remake sur DS, cet opus majeur de la saga vivra une seconde jeunesse et deviendra enfin accessible en dehors du Japon. Hourra !

À quinze ans d'intervalle, La célèbre grotte où nos quatre héros démarrent l'aventure !

Les quatre persos ont désormais chacun leur propre look, contrairement aux originaux !

Le gazon de la DS est quand même bien plus frais que celui de la NES…

NINTENDO DS
ADVANCE WARS
DUAL STRIKE
Que ce soit sur terre, en mer ou dans les airs, jamais vos stratégies n'ont été aussi subtiles et précises, grâce à l'écran tactile de la Nintendo DS. Les armées alliées de War World doivent unir leurs forces pour enrayer l'offensive des troupes de Black Hole sous les ordres de nouveaux commandants diaboliques. Avec plus de 40 ordres tactiques, à travers 25 missions différentes et des batailles multijoueurs sans fil, la référence du wargame au tour par tour prend une nouvelle dimension. Victoire ou défaite ? Votre doigté fera la différence !
WWW.NINTENDO.FR
COMMANDEZ VOS TROUPES DU BOUT DU DOIGT !
TOUCHEZ MOI !
7+
www.pegi.info

POKéMON MYSTERIOUS DUNGEON : RED & BLUE RESCUE FORCE

Pikachu squatte la DS !

Les Japonais viennent de découvrir le premier RPG *Pokémon* sur DS. Et il ne s'agit pas de *Perle & Diamant*, mais d'un tout autre oiseau…

A nos yeux d'occidentaux, ce double épisode (*Blue* pour la DS, *Red* pour le GBA) semble sortir de nulle part. En réalité, ses racines sont bien plus anciennes que celles des *Pokémon* eux-mêmes. La série des *Mysterious Dungeon*, créée par Chunsoft, jouit d'une grande popularité au Japon depuis une série d'épisodes mettant en scène l'armurier de *Dragon Quest IV* sur SNES. Dans le cas présent, l'appellation de *Dungeon*-RPG n'est certes pas usurpée car là où la plupart des jeux de rôle camouflent une structure classique derrière un scénario alambiqué, ici tout est clair. Au village, on discute avec les habitants, on prend connaissance des quêtes qui consistent souvent à aller sauver d'autres Pokémon en péril, et ensuite vient l'heure du donjon. Non pas le sombre donjon médiéval, mais une grotte, par exemple, ou n'importe quel type de décor extérieur, comme un enchevêtrement de salles généré aléatoirement, dont la seule vocation est d'abriter des objets à ramasser et des ennemis à terrasser. Le système de combat pourrait être qualifié de tour par tour « fluide », car il échappe à la plupart des lourdeurs habituelles du genre. Pour chaque déplacement – lequel peut être parfaitement continu – de l'équivalent d'une case, pour chaque coup donné ou objet utilisé, un tour s'écoule et il en va de même pour les adversaires. On se déplace en toute aisance et le déroulement des combats tient presque de l'action/RPG. Plus encore, le héros humain du jeu se retrouve transformé en Pokémon par un mauvais sort. En fonction des réponses au questionnaire de début de partie, vous vous retrouverez donc dans la peau de Pikachu, Salamèche ou de l'un des quelque 380 Pokémon répartis sur les deux versions. Les deux jeux devraient être très proches et pourront même communiquer sur une seule DS grâce au double port cartouche. Sur GBA, d'autres types d'interactions pourront avoir lieu via le câble Link ou encore grâce à un système de mot de passe.

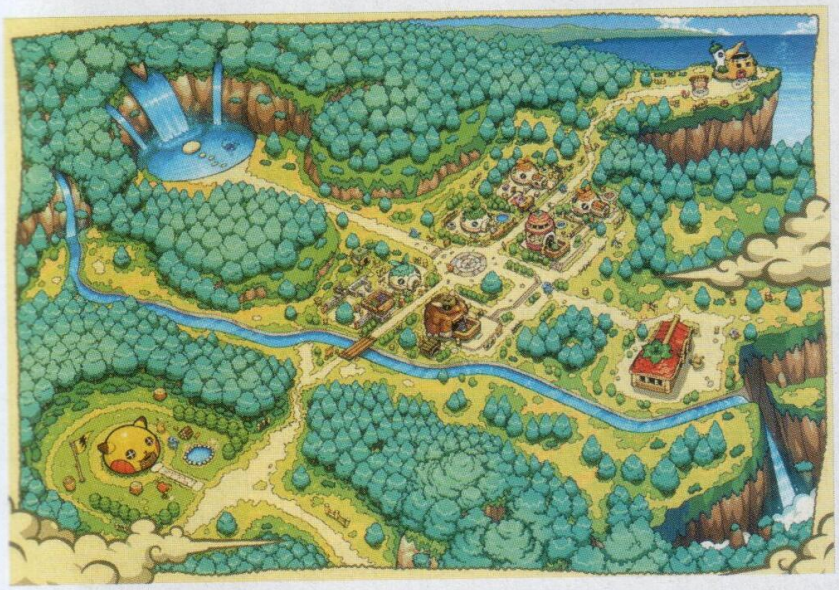
380 Pokémon répartis sur les deux versions !

Date de sortie : 2006
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Le concept paraît exotique, mais on s'y habitue très vite. Nous verrons bientôt si la version DS dispose de qualités spécifiques à faire valoir.

L'équipe établit des contacts dans le village. On est quand même dans un RPG !



En reliant deux exemplaires du jeu, vous pourrez aider à un ami tombé au combat.

À chaque coup donné, les dégâts sont indiqués. Surveillez la santé de vos bêtes.

POKéMON RANGER

Vous avez dit écolo ?

L'autre gros titre hors-série des *Pokémon* est un opus exclusivement DS, ce qui explique sa supériorité graphique évidente sur un *Mysterious Dungeon*. Selon nos informations, il devrait s'agir d'un pur action/RPG au thème écologique, où il sera possible d'incarner une fille ou un garçon. Le héros devrait d'ailleurs utiliser ses Pokémon comme autant d'attaques spéciales, mais nous n'en sommes qu'au stade de la spéculation.

Date de sortie : 2006 **Éditeur :** Nintendo

L'écran supérieur affichera radar et inventaire. L'action, elle, se déroulera sur l'écran tactile.

Avec pareille garde rapprochée, on n'a pas vraiment envie d'aller chercher des crosses au héros...

TENCHU DS

Le ninja sort de l'ombre

L'épisode DS de la « célèbre » série de simulation de ninja rimera plus avec action qu'avec infiltration. Si le principe est toujours le même – éliminer ses ennemis en restant dans l'ombre –, le héros, identifié malgré son désir d'anonymat (Rikimaru dans le premier épisode ?), devra poser des pièges pour déloger ses ennemis. Un jeu d'action « attrape-ninja », selon From Software. Votre but lors de la première mission est de retrouver des personnages camouflés dans le décor. L'écran du haut représente le théâtre de l'action ; l'écran tactile permet de gérer le menu et d'exécuter des fatalités.

Date de sortie : courant 2006

Éditeur : From Software

NOS IMPRESSIONS

L'angle d'approche est différent de la série, mais l'apparition de nouvelles subtilités compense. Reste à voir si l'ambiance et l'intérêt suivront.

L'écran tactile devrait permettre d'effectuer des attaques furtives à des moments précis.

Il devrait être possible de donner des ordres via la carte présente sur l'écran tactile.

DYNASTY WARRIORS

Seul contre tous !

Portable ou console de salon, la série des *Dynasty Warriors* prend pour toile de fond le Japon médiéval en mettant en scène certains de ses héros. Pourtant, cet épisode se montre très différent en fonction du support. Ainsi, l'opus DS s'apparente à son homologue GBA en terme de gameplay : vue du dessus, look Super-Deformed. La DS permettra d'afficher simultanément à l'écran une vingtaine de personnages, ce qui devrait contribuer à retranscrire l'atmosphère belliqueuse (et un peu brouillonne) qui caractérise la série. La carte sur l'écran tactile situe vos généraux, vos troupes et autres objectifs militaires. Enfin, le système des « six powers-ups » (pouvoirs spéciaux), déjà présent dans la version GBA, devrait faire son retour, à en juger l'interface.

Date de sortie : 2006 **Éditeur :** Koei

NOS IMPRESSIONS

Espérons que les spécificités de la DS permettront à la série de gagner enfin ses lettres de noblesse sur portable, après des épisodes assez fades...

7+
www.pegi.info
GAME BOY ADVANCE
FIRE EMBLEM
THE SACRED STONES
Nintendo
7+
ARMEZ VOS ARCS. LA BATAILLE VA COMMENCER.
Le continent de Magvel est dévasté par la guerre. Magiciens, chevaliers et maîtres-dragon s'affrontent dans la fureur d'épiques batailles et c'est vous qui en êtes le général. Développez la force de frappe de vos unités grâce aux 30 évolutions de classes différentes possibles et commandez vos frères d'armes avec sagesse pour restaurer la paix dans Magvel.
Seuls vos choix peuvent encore changer l'issue de la guerre.
FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES
Exclusivement sur Game Boy Advance et Game Boy micro
NOUVEAU!
GAME BOY micro
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.fr

SUPER MONKEY BALL DS

Un concept aussi simple que génial : sur des circuits suspendus dans le vide, vous dirigez un petit singe coincé dans une bulle de verre. Jeu de patience et de réflexes, *Super Monkey Ball* sur DS a de quoi en rendre chèvre certains, tout comme il l'a déjà fait sur GameCube.
À l'instar des versions originales, certains mini-jeux à plusieurs seront disponibles.

HARVEST MOON DS

Vous vous sentez de traire les vaches avec un stylet, ou de planter des choux de la même manière ? *Harvest Moon*, le jeu de gestion rural qui mélange également des histoires de cœur et des éléments de jeu de rôle va voir le jour sur DS. Au regard des grandes qualités de ce titre, ça ne pouvait que nous faire plaisir !

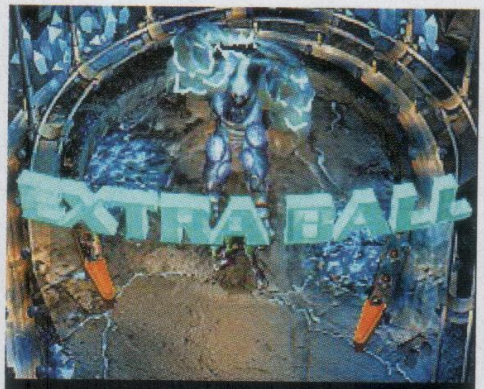
KING KONG

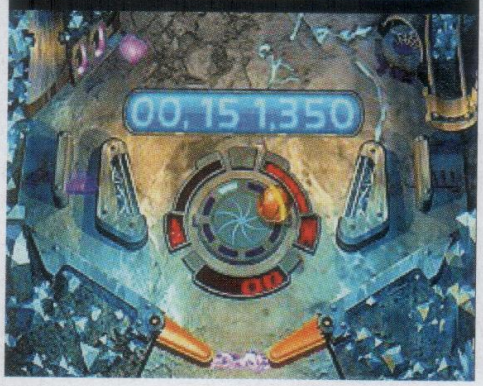
La rage

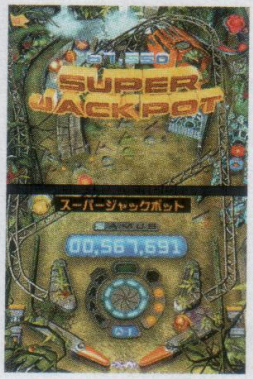
Vous dire l'essentiel sur *King Kong* ? Le jeu devrait exploiter les possibilités 3D de la DS ainsi que les fonctionnalités du double écran. Vous vous dirigerez en mode Jack à la croix directionnelle et déplacerez la caméra avec le stylet. Le mode King Kong devrait ressembler à un bon vieux beat'em-all des familles. Espérons que cette version portable soit à la hauteur des adaptations sur console de salon.

Date de sortie : novembre 2005 **Éditeur :** Ubisoft

La version DS devrait être aussi habile que celles des consoles de salon.







METROID PINBALL

Tilt !

Avec ses deux écrans, la DS se prête de façon idéale à un jeu de flipper. Et *Metroid Pinball* vient illustrer cela de superbe manière. Les doubles tableaux proposent tous d'excellentes idées, qui rapprochent plus le jeu d'un *Devil's Crush* (flipper d'il y a une dizaine d'années) que d'un simple jeu de flipper comme on en trouve dans les bars. Un vrai jeu vidéo, quoi !

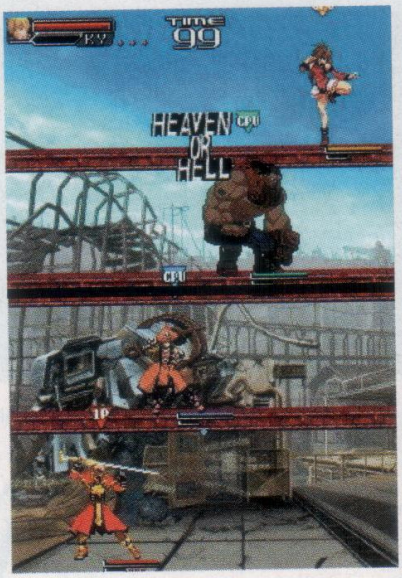
Date de sortie : début 2006
Éditeur : Nintendo

GUILTY GEAR DUST STRIKERS

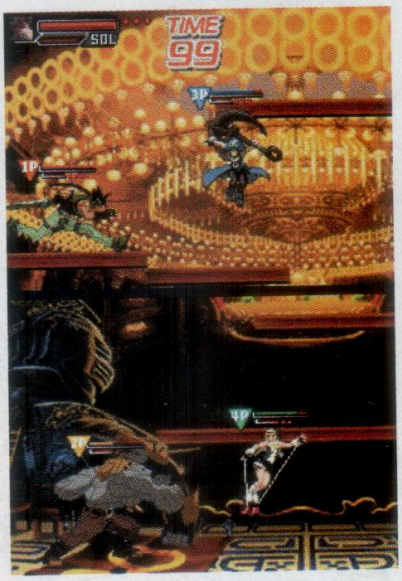
Poings de vue

Jeu de combat joliment bourrin, teinté de science-fiction, *Guilty Gear* vient s'illustrer sur DS : vingt-et-un combattants issus des épisodes précédents, des combats effrénés, rapides et violents se déroulant sur les deux écrans et jusqu'à quatre joueurs en simultané ! Cerise sur le gâteau : une sorte de mode Survival où le dernier debout a gagné, jouable contre l'ordinateur ou jusqu'à quatre en wi-fi. Il y s'agira entre autres de poser des pièges…

Date de sortie : début 2006
Éditeur : Majesco



En multijoueur, vous pourrez poser des pièges sur plusieurs niveaux.



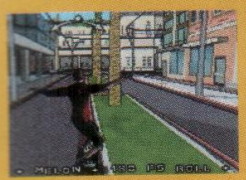
Les deux écrans ne feront qu'un, ce qui promet une large surface de combat.

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Fractures portables

La version DS du nouveau jeu de la licence ne fait pas qu'offrir une excellente réalisation graphique : il propose en plus un mode multi abouti, compatible online, et la possibilité de créer son skate-park ! L'écran tactile servira à afficher le plan de la ville et, plus intéressant encore, à réaliser ses propres tricks au stylet.

Date de sortie : 25 novembre 2005
Éditeur : Activision



Les graphismes rappellent quelque peu le cel-shading. Plutôt jolis, colorés et plus que soignés.

Les scènes au tribunal vous mettront dans la peau d'un ténor du barreau.

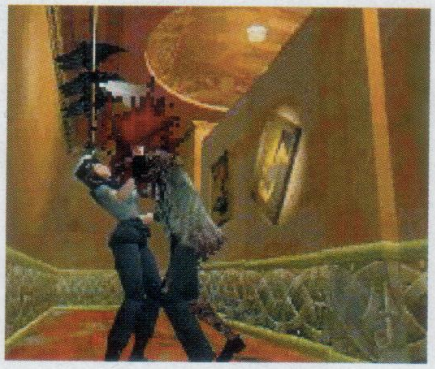
PHOENIX WRIGHT : ACE ATTORNEY

La DS à la barre

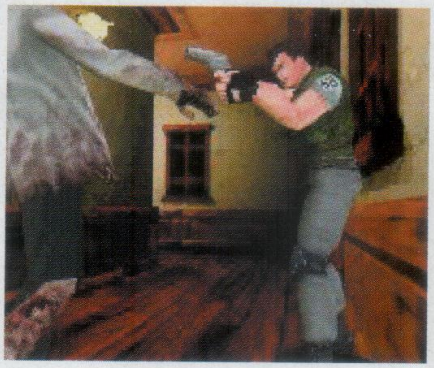
Cantonnée depuis toujours au territoire japonais, la série des *Phoenix Wright* (*Gyakutensaiban* de son vrai nom) s'apprête à débarquer en Europe avec ce nouvel épisode. Il s'agira de l'adaptation du premier opus sorti en 2001 sur GBA. En plus d'un lifting graphique, cette nouvelle mouture proposera un tout nouveau chapitre en plus des quatre originaux. Le stylet permettra de fouiller les décors ou de retourner le moindre objet dans tous les sens, à la recherche de précieux indices ; et lors des procès, vous devrez présenter vos preuves au juge et crier « Objection ! » en utilisant le micro de la DS !

Date de sortie : 2e trimestre 2006 **Éditeur :** Capcom

Un simple coup de stylet peut suffire à repousser ce prétendant trop encombrant.



La bourse ou la vie ! Euh, non... finalement, je suis pas sûr que ça marche...



L'écran du haut affiche la carte et l'inventaire, celui du bas (ci-dessus) concentre toute l'action.

RESIDENT EVIL : DEADLY SILENCE

Re-mort !

Avec *Resident Evil : Deadly Silence*, la terreur déserte les salons pour se glisser dans votre poche. Avec la DS, la terreur est partout !

Dix ans déjà que *Resident Evil* terrorise les ménagères, dix années florissantes pour le genre *survival horror* qu'il a popularisé (même si l'initiative revient à *Alone in the Dark*). *Deadly Silence* est un remake « anniversaire » du premier opus. Et pour oser ramener sa fraise après *Resident Evil : Rebirth*, renversant remake sur GameCube de cette même première mouture, mieux vaut avoir de sacrés arguments ! Le mode Classique est la transcription exacte, à la ligne près et jusque dans les moindres détails, de l'œuvre originale. Fort heureusement, la maniabilité et l'interface ont été améliorées et incorporent le « dernier cri » en la matière. Un bouton suffit à faire un demi-tour rapide, à recharger son arme ou à manier le couteau. Le mode Rebirth est une version spécialement révisée pour la DS, avec de nouveaux ennemis plus intelligents, qui savent ouvrir les portes, de nouvelles armes, une bonne moitié d'énigmes inédites à résoudre à la pointe du stylet, et des séquences de combat au couteau en vue subjective. D'un coup de main sur l'écran, vous pourrez balayer cette vilaine tache de sang, et, d'un souffle dans le micro, ranimer un camarade par bouche-à-bouche. Mais le clou du jeu sera sans aucun doute le mode Multijoueur, qui permettra à quatre joueurs de s'affronter dans la chasse aux zombies, ou, au contraire, d'unir leurs forces pour fuir l'enceinte maudite. Plus de nouvelles avant la sortie prévue pour 2006.

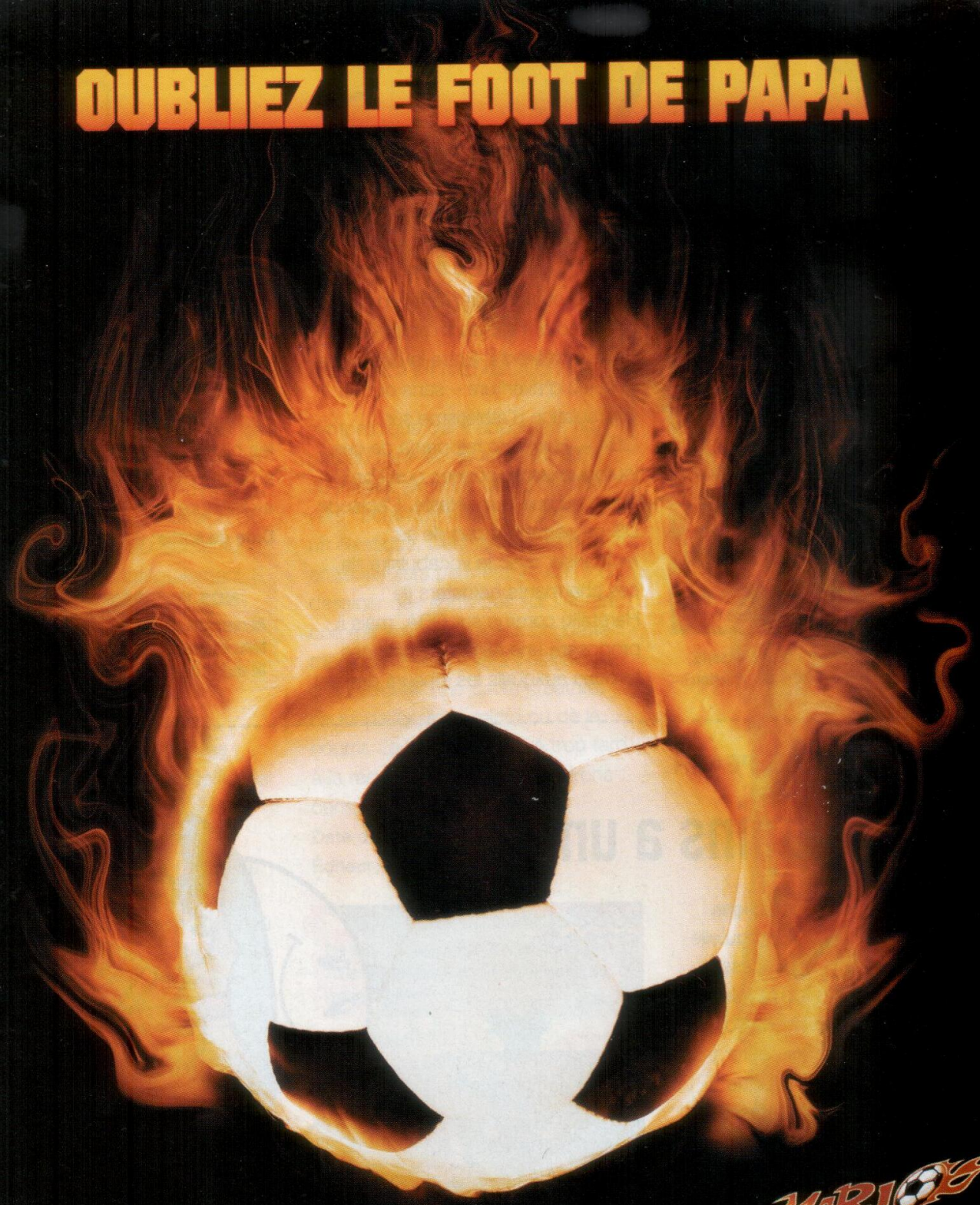
Date de sortie : 2006

Éditeur : Capcom

NOS IMPRESSIONS

Les possibilités offertes par l'écran tactile et le mode multijoueur semblent prometteuses. Restent ces balises, peu esthétiques, qu'il faudra oublier...

OUBLIEZ LE FOOT DE PAPA



MARIO SMASH FOOTBALL™

TOUT LE FOOTBALL SAUF LES RÈGLES ! EN CINQ CONTRE CINQ, IL FAUT SAVOIR CONSTRUIRE UN JEU D'ÉQUIPE MAIS AUSSI EXPLOITER TOUTES LES ARMES D'UN MARIO KART : CARAPACES, BANANES, ÉTOILES, BOMBES, CHOMP-CHOMP... POUR CONTENIR LES JOUEURS, IL A FALLU ENTOURER LE TERRAIN DE BARBELÉS ÉLECTRIFIÉS : COUP DE BOULE, BASTON ET ATTAQUES SPÉCIALES, TOUS LES COUPS SONT PERMIS JUSQU'À QUATRE JOUEURS.

exclusif sur

NINTENDO GAMECUBE

3+ ™

www.pegi.info

Graphiquement, le jeu est fidèle à la série animée. On exige rapidement une traduction !

HAMTARO DS

Loufoquerie nipponne !

Les adaptations de *HamTaro* en jeu vidéo ont toujours exploré des genres différents. Entre le casse-tête et le jeu d'aventure – sans oublier la simulation d'athlétisme sur GBA –, *HamTaro* fait partie de ces loufoqueries nipponnes que l'on adore ou que l'on déteste. L'épisode DS ne permettra pas de se familiariser avec le vocabulaire de ces charmants hamsters (le Hamtalk) comme sur GBA, mais il proposera une série de questions tordues auxquels les joueurs devront répondre pour élever la montgolfière de Sora Ham-kun dans les cieux jusqu'à un mystérieux château au-delà des nuages. Le jeu étant destiné en priorité aux joueurs les plus jeunes, espérons que les énigmes ne seront pas trop difficiles à résoudre…

Date de sortie : 2006 **Éditeur :** Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Un casse-tête pour les plus jeunes, prenant pour héros les fameux hamsters mignons et attachants... On vous en reparle très vite.

SUPER PRINCESS PEACH

Mary Poppins a une rivale

Connue de plusieurs générations de joueurs en raison du don qu'elle a de se faire enlever, la princesse Peach endosse cette fois le rôle d'héroïne. Afin de délivrer Mario, la jeune femme devra récupérer trois « Toad » dispersés dans chaque niveau. Elle sera aidée par Kassaa, le parapluie magique utile pour frapper ses ennemis, et Toad chez qui elle pourra faire le plein d'objets. Peach dispose, en outre, de trois techniques : « Cry », qui permettra de faire pousser des plantes à escalader – pour atteindre certaines hauteurs – ; « Anger » pour enflammer des parties du décor ; et « Happy » pour flotter dans les airs !

Date de sortie : 2006 **Éditeur :** Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Un jeu de plate-forme graphiquement charmant et original, qui, pour une fois, met la princesse à l'honneur. On ne va pas s'en plaindre.

Renouveler le jeu de plate-forme, c'est possible : *Princess Peach* nous le prouve.

HARRY POTTER ET LA COUPE DE FEU

La Coupe est pleine

Mini-jeux, aventures et animal virtuel à chérir, *Harry Potter* surfe sur le succès de *Nintendogs*.

Le nouvel *Harry Potter* mélange les genres. Après un troisième volet sur GameBoy Advance orienté RPG, cette version DS associe allégrement 3D isométrique, mini-jeux et scènes intégralement en vraie 3D lors de certaines confrontations. Vous contrôlez Harry, Ron ou Hermione, ce qui vous permet de résoudre des petites énigmes. Un schéma désormais classique. D'autres éléments exploitant les spécificités de la DS viennent un peu sortir *La Coupe de Feu* de la simple adaptation basique. On découvre ainsi des mini-jeux, dont certains plutôt bien pensés, comme celui où il faut « lancer » de l'écran tactile des haricots dans les bons récipients situés sur l'écran du haut. Une idée sympathique qui s'apparente un peu au mini-jeu de *Mario 64 DS* où il fallait expulser des projectiles vers l'écran du haut en tirant sur un élastique. Des scènes de duel entre sorciers permettront de dessiner des sortilèges sur l'écran comme si vous teniez la baguette magique ! Enfin, il sera possible d'apprivoiser une petite créature, de lui parler via le micro ou de la nourrir. Le titre étant arrivé trop tard à la rédaction, nous y reviendrons dans notre prochain numéro.

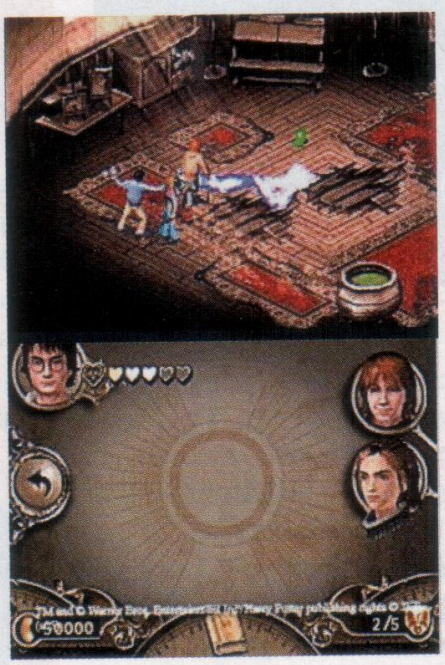
Date de sortie : disponible

Éditeur : Electronic Arts

NOS IMPRESSIONS

Des idées, un contenu riche et varié, la série *Harry Potter* fait honneur au livre et au film. Cet épisode semble séduisant.

Les duels du sorcier seront l'occasion d'utiliser le stylet comme une baguette magique.



Harry, Ron et Hermione unissent leurs forces pour résoudre les énigmes.

UN DÉVELOPPEMENT MADE IN FRANCE

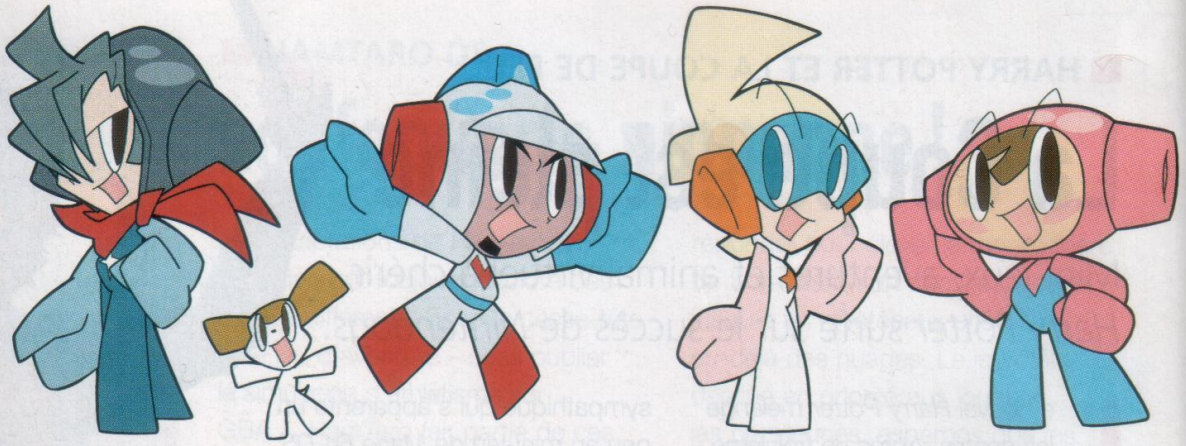
Magic Pocket, développeur français très actif sur GBA, signe son deuxième *Harry Potter* pour Electronic Arts. Le premier, *La Coupe du Monde de Quidditch* était sorti sur GBA. *La Coupe de Feu* est le premier jeu de ce studio développé sur Nintendo DS.

IRON FEATHER

Konami signe avec cet *Iron Feather* un jeu d'action/RPG qui devrait nous replonger tout droit dans l'ambiance du manga du même nom. On notera des graphismes soignés, et des attaques spéciales qui s'exécutent au stylet. Voilà de quoi réjouir les connaisseurs. Les autres pourront se laisser séduire par l'apparence irréprochable des persos. Sortie prévue cet hiver au Japon.

METROID PRIME HUNTERS

On espérait, au départ, pouvoir profiter bien plus vite du très prometteur *Metroid Prime Hunters*. Mais il va falloir prendre son mal en patience avant d'y goûter pleinement. Le jeu a en effet dû subir des améliorations techniques. Au moins, une chose est sûre : lorsque le titre sera sur le marché, il ne devrait pas être dépassé. La sortie a été annoncée pour le printemps 2006 aux États-Unis. D'ici là, pratiquons la zen attitude.

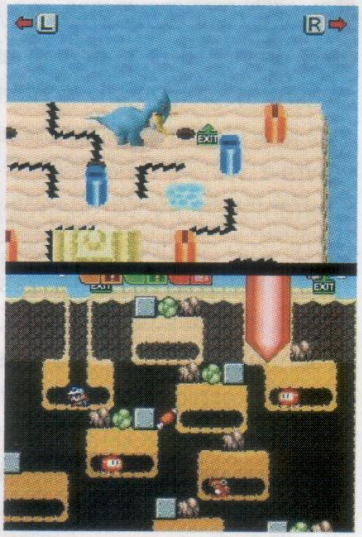


DIG DUG : DIGGING STRIKE

Mineur sur le retour

La recette semble marcher auprès des gamers. Le recyclage des vieilles stars du jeu vidéo continue avec cette nouvelle version de *Dig Dug*, un classique arcade. Le double écran est utilisé de manière originale : il faut creuser des galeries sur l'écran tactile pour éliminer les ennemis, et fragiliser des zones du terrain situé dans l'écran supérieur pour abattre un boss. Pas mal d'humour et de clins d'œil comme dans une scène empruntée à *Xevious*, un shoot'em-up ancestral lui aussi. Comme *Pac-Man*, *Dig Dug* se refait une seconde jeunesse, et cela n'est pas pour nous déplaire.

Date de sortie : courant 2006 **Éditeur :** Namco



Il faut creuser sous terre pour modifier le terrain sur l'écran du haut.

BLEACH

La DS cogne fort

Adapté du manga éponyme, *Bleach* relate les aventures d'un garçon qui voit les fantômes. La version DS prendra la forme d'un jeu tonique où quatre joueurs pourront se taper dessus. Attention les yeux, Treasure (*Gunstar* sur GBA) est aux commandes !

Date de sortie : non communiquée **Éditeur :** Sega

MARIO KART DS PAK

Le pack qui booste

Nintendo commercialisera, à partir du 25 novembre, un pack composé d'une DS (couleur métal) et du jeu *Mario Kart DS* à 150 €. La clé USB, permettant de jouer en wi-fi si vous possédez une connexion à haut débit classique, coûtera environ 40 €.

Date de sortie : 25 novembre

Éditeur : Nintendo

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5 : DOUBLE TEAM

Et j'ai crié…

Fusion des deux épisodes sortis sur GBA, *Double Team*, à défaut d'être foncièrement original, apporte quelques innovations de taille, DS oblige : ainsi le joueur pourra hurler dans son micro afin de booster la force de Megaman, affronter d'autres joueurs grâce à un mode Tournoi sans fil abouti et transférer les statistiques de combat acquises dans les précédents volets GBA, à savoir *Team Colonel* ou *Team Protoman* !

Date de sortie : début 2006
Éditeur : Capcom

Vous pourrez créer des équipes de persos issus des versions précédentes.

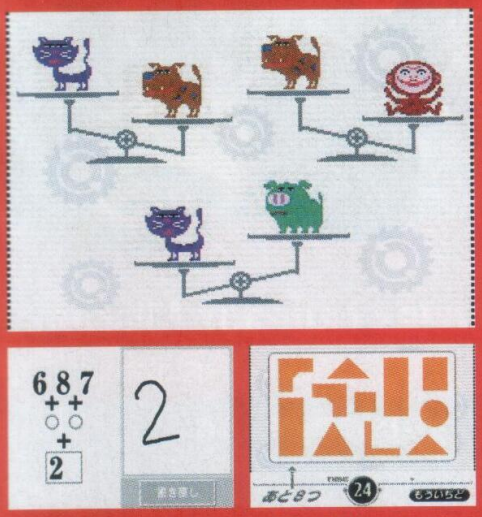
L'écran tactile rendra l'accès au cyber-radar plus facile.

DS BRAIN TRAINING

Ça va pas la tête ?

Caracolant en tête des ventes japonaises depuis sa sortie en mai dernier, cet ovni vidéoludique propose des tonnes d'exercices visant à tester votre réflexion et votre logique ! Jusqu'à seize joueurs pourront comparer l'état de leur méninges en mode Online, assurant un plaisir certain – ou de sacrées crises de nerfs – malgré l'archaïsme volontaire des graphismes.

Date de sortie : mars 2006
Éditeur : Nintendo



Brain Training, pour ceux à qui les chiffres et autres tests de logique ne prennent pas la tête.

Ceux qui connaissent déjà la série reconnaîtront évidemment les héros, malgré le look *SD*.

XENOSAGA I & II

Deux RPG, un mythe

Derrière ce titre ambigu se cache non pas une simple compilation mais un épisode à part entière censé faire le lien entre les deux fameux RPG sortis sur PlayStation 2 et le troisième, encore en développement. Les graphismes sont en 2D et le système de combat calqué sur celui de *Xenosaga* premier du nom, avec de nouvelles compétences à la clef. Les affrontements se régleront au stylet, ainsi que certains mini-jeux. Bien évidemment, les AGWS (les *mechas*) seront de la partie et nous aurons droit à de nombreuses cinématiques. Côté staff, les fans de l'animé retrouveront Yuichiro Takeda au script, un gage de qualité.

Date de sortie : non communiquée **Éditeur :** Namco

Venez tester la console DS dans votre Micromania !

écran tactile

micro

Le meilleur du tactile ! !

L'indispensable de la DS

>>> NOUVEAU !

OFFREZ TOUT MICROMANIA avec les **chèques cadeaux** Micromania

Ils sont valables 1 an et sont utilisables dans tous les Micromania. C'est le cadeau malin qui fera assurément plaisir !

LA MÉGACARTE

Bénéficiez de 5% de remise différée* sur les jeux et accessoires grâce à la Mégacarte. Tous les 200 € d'achats de jeux ou d'accessoires vous recevrez un bon de réduction de 10 € valable sur tous les produits**.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €.

**Remise non applicable sur les consoles.

LES RÉSERVATIONS

Pour être sûr d'avoir le jeu ou la console de vos rêves, vous pouvez les réserver dans tous les Micromania. Vous serez prévenu par e-mail ou par téléphone dès qu'ils seront disponibles dans votre Micromania.

LES REPRISES DE JEUX

Découvrez les dernières nouveautés aux meilleurs prix grâce à la reprise (Voir conditions à la caisse) de vos anciens jeux : PS2, Xbox, GC, DS, PSP. Bénéficiez du plus grand choix de jeux d'occasion (garantis 6 mois).

LES DÉMONSTRATIONS

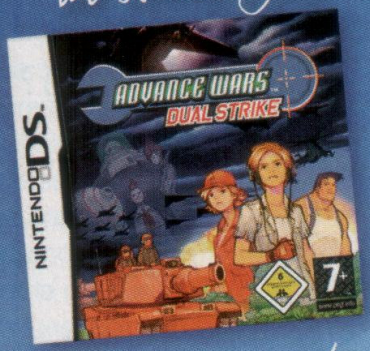
Tous les mercredis et samedis de 14 h 30 à 18 h 30, les Conseillers de vente Micromania vous présentent les meilleurs jeux de la semaine et vous les font tester.

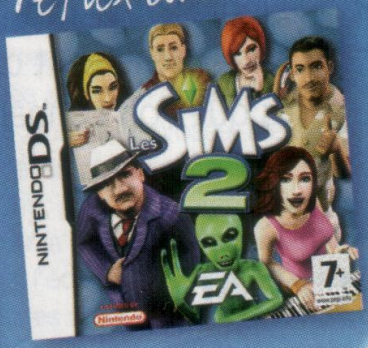
LES ÉVÉNEMENTS DÉCOUVERTE

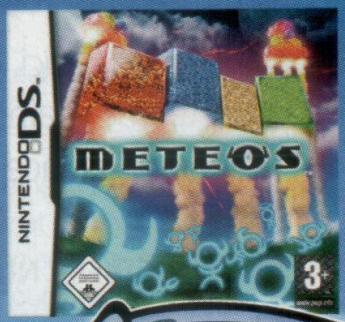
Bénéficiez d'invitations à des avant-premières pour découvrir les dernières nouveautés de jeux et de consoles.

La sélection Micromania des **meilleurs jeux DS** de cette fin d'année

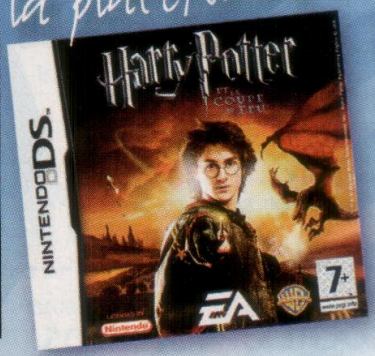
Le meilleur de la stratégie / réflexion

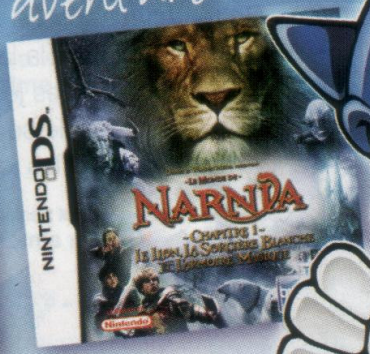






Le meilleur de la plateforme / aventure





MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

> > > NOUVEAU !

OFFREZ TOUT MICROMANIA avec les **chèques cadeaux** Micromania

Ils sont valables 1 an et sont utilisables dans tous les Micromania. C'est le cadeau malin qui fera assurément plaisir !

Plus de 235 Micromania à votre service pour cette fin d'année

avec fun radio

Écoutez LE MEILLEUR DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h

Retrouvez les adresses de **TOUS les Micromania** sur **micromania.fr**

Les «Best of the Best»

C'est Noël ! Voici les différentes pochettes pour garder votre DS à portée de main, tout en la préservant des chocs. Que valent les nouvelles face à celles que l'on connaît – et apprécie – déjà ?

ÉTUI GRIFFÉ NINTENDO

Beau et pas cher

16/20

Toujours dans la course, l'étui officiel Nintendo est sans doute l'objet le plus simple et le plus efficace du genre. Cette petite sacoche matelassée, de couleur anthracite, se porte à la ceinture ou en bandoulière – la lanière est fournie. En façade, elle offre six compartiments pour ranger les jeux et assez d'espace pour un casque «light» ou des écouteurs. La console se niche dans une poche douillette. Très agréable et légère, elle satisfera tous les joueurs, même fauchés.

Prix : environ 9,90 €
On aime : son design, sa légèreté

MAD CATZ PROTECT-KIT

Écrin pour esthètes

Ce Protect-kit se présente comme une mini-mallette en aluminium, plutôt classe, assortie de quatre adhésifs protège écran. Il est doté d'une petite fermeture à l'aspect fragile, qui à l'usage se révèle assez résistante. Si vous ne voulez pas jouer les nomades, cette boîte met en valeur votre console via sa grande fenêtre de Plexiglas. Il est également possible de jouer aux jeux qui ne requièrent que le stylet sans la sortir de son écrin. Au final, un très bel objet pour tous ceux qui sont tombés amoureux de leur DS !

15/20

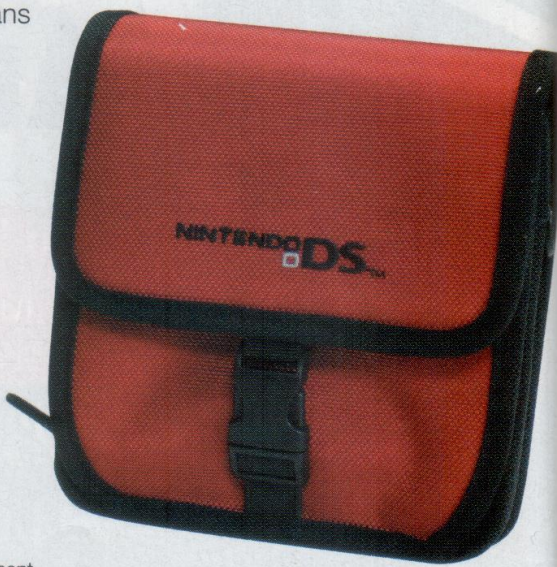
Prix : environ 15 €
On aime : le côté «boîte à bijoux»

SACOCHE OFFICIELLE DS

Fourre-tout génial

17/20

D'accord, son allure carrée et son toucher rugueux n'en font pas l'étui le plus glamour qui soit. Mais avec sa grande capacité de rangement et ses neuf emplacements pour jeux, elle reste la meilleure sacoche : câbles d'alimentation, écouteurs, notices de jeu ou cartouches GBA viennent naturellement se loger dans le rabat zippé ou le compartiment supérieur qui contient aussi la lanière pour la porter à l'épaule ; impossible d'oublier quoi que ce soit à la maison ! La console, enfin, est bien protégée, tout en restant accessible d'un coup de pouce. Le meilleur rapport qualité / prix selon nous.



Prix : environ 15 €
On aime : sa capacité de rangement

NINTENDOGS BAGS

Wouaf ! Wouaf !

14/20

Nintendo a décidé de faire craquer tous les fans de *Nintendogs* en proposant deux types de sacoches sur le thème canin. La première est une pochette qui permet d'embarquer la console et trois jeux, la seconde une petite sacoche avec bandoulière qui propose une poche secondaire pour ranger les câbles et le casque. Elles existent en deux coloris, beige et bleu marine. Attention, comme ils ont rencontré un succès fou, la plupart des boutiques sont en rupture de stock : tentez votre chance sur Internet !

Prix : entre 10 et 15 € selon le modèle
On aime : son côté collector

4 SHELL CASE NINTENDO DS

Poudre aux yeux

Cette petite housse noire en Néoprène est terriblement jolie et accroche le regard d'emblée avec son écusson « Nintendo DS » en aluminium brossé. Malheureusement, le contenu est décevant. Une fermeture Éclair permet de l'ouvrir comme une huître, pour constater qu'il n'y qu'un seul élastique pour maintenir la console et aucun espace pour y mettre les jeux. De plus, l'écusson est tenu en place par des rivets métalliques saillants qui risquent de fendre la console en cas de choc ou d'écrasement. On reste dubitatif sur l'intérêt d'un tel produit qui risque d'abîmer plus que de protéger…

Prix : environ 15 €
On aime : l'esthétique

7/20

SUBSONIC ULTIMATE PACK DS

Boîte à malice

Ce pack de type tout-en-un contient un étui, mais aussi des écouteurs de facture correcte, de quoi protéger votre écran, ranger vos cartouches, un chargeur de rechange avec un support à poser sur le bureau, un stylet en rab et un adaptateur allume-cigare. Le design et la qualité globale des matériaux employés en font au final un produit anonyme. La pochette protège bien la machine, tout en contenant jeux et matos. Enfin, elle offre un petit plus en vous laissant la possibilité de jouer sans avoir à extraire la DS.

Prix : environ 25 €
On aime : tous les gadgets fournis

13/20

SSX ON TOUR

Le GameCube sur la bonne pente

Un vent de fraîcheur souffle sur le GameCube. Les nouvelles possibilités qu'offre ce *SSX* redonnent un coup de fouet à cette série culte.

Ça faisait un petit moment qu'on n'avait pas eu droit à un jeu aussi « rock'n'roll » sur GameCube. *SSX On Tour* cumule les qualités et s'impose sans mal comme un des jeux les plus fun qu'on ait vu ces derniers mois. Vous connaissez certainement le principe du jeu : des courses endiablées de snowboard contre des adversaires qui rivalisent d'audace et de coups tordus pour vous faire avaler la poudreuse. Une fois encore, *SSX* se démarque par l'impression de liberté extrême dont bénéficie le joueur (vous enchaînez les épreuves et les compétitions comme vous le souhaitez). À vous d'aller chercher les bosses et autres obstacles pour exécuter des figures et ainsi faire grimper votre jauge de boost. Envolez-vous bien haut, épatez la galerie et vous finirez en tête.

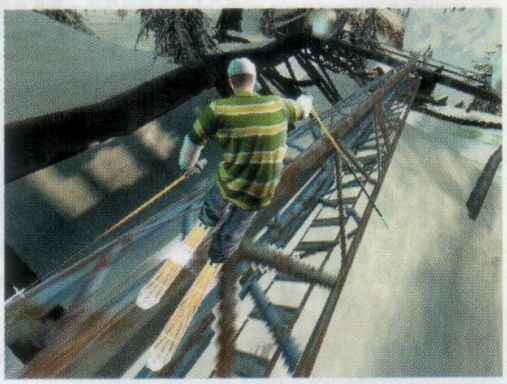
Pour la première fois, vous pouvez également vous essayer au ski alpin. Techniquement au poil, *SSX On Tour* est un titre défoulant et accrocheur, sur lequel vous allez pouvoir passer du temps sans vous lasser. Un bijou.

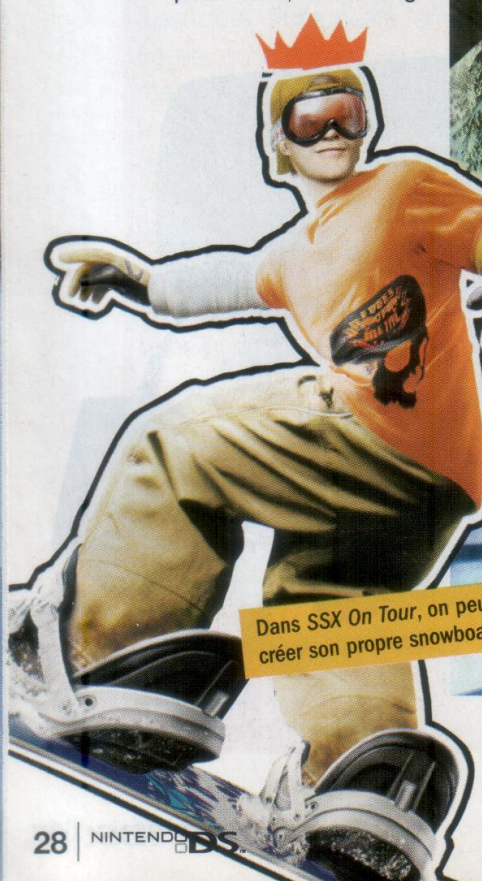
Éditeur : Electronic Arts

NOS IMPRESSIONS

Une bande-son qui déménage, un gameplay superbe, une maniabilité toujours aussi précise... Un seul regret : on ne peut le partager qu'à deux joueurs !

Parmi les personnages jouables, on découvre avec plaisir Peach, Mario et Luigi.





Dans SSX On Tour, on peut créer son propre snowboarder !

Ski, snowboard, poudreuse et rock'n'roll, le nouveau titre de EA Big est un condensé d'action, de nervosité et de maniabilité. À part le mode multijoueur, on ne peut pas reprocher grand-chose à *SSX On Tour*.

POKéMON XD

Pikachu Power

Vous avez à peine commencé la chasse au Pokémon sur GBA avec la version *Émeraude* qu'il va falloir vous y mettre aussi sur GameCube ! Mais ici, il s'agit de retrouver des Pokémon obscurs afin de les purifier. Un très bon mélange de jeu de rôle et de combats, doté d'une réalisation parfaite. La compatibilité avec tous les jeux Pokémon GBA permet d'importer vos Pokémon dans *XD*, mais vous pourrez aussi y récupérer des Pokémon purifiés pour les mettre sur GBA. Chacun pourra se targuer d'avoir sa collection unique au monde ! Les possibilités sont énormes et les duels entre amis vous motiveront pour aller chasser des bestioles toujours plus puissantes et les entraîner pour ne pas être ridicule.

Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

La compatibilité avec tous les jeux Pokémon GBA assure des mélanges vraiment étonnants, et une durée de vie impressionnante.

Récupérer les Pokémon obscurs pour ensuite les purifier, telle est votre mission.

FIRE EMBLEM
PATH OF RADIANCE

Un chemin tout tracé

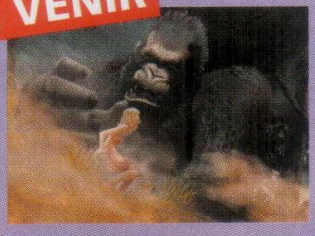
Après deux épisodes de qualité sur GBA, voici venir la première version GameCube. Environnement 3D et animations plus détaillés viennent servir ce jeu de stratégie qui reprend le principe des anciens épisodes. Mais il faudra bien protéger vos coéquipiers plus qu'à l'accoutumée. En effet, s'ils tombent au combat, ils ne reviendront pas.

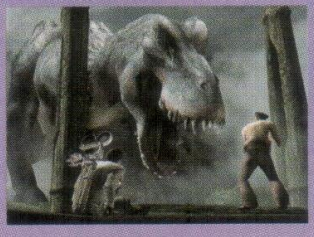
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Un excellent jeu de stratégie qui utilise un système qui a fait ses preuves. Soulignons ici la possibilité de créer ses propres armes. Une référence.

À VENIR





KING KONG

Au poil !

C'est sans doute la première fois qu'un réalisateur s'intéresse d'aussi près à l'adaptation de son film en jeu vidéo. Peter Jackson (*Le Seigneur des Anneaux*, *Brain Dead*) s'est rapproché de Michel Ancel (*Beyond Good & Evil*, *Rayman*), pour l'expérience *King Kong*. On y jouera tour à tour le héros humain et le grand singe.

Date de sortie : Fin 2005 **Éditeur :** Ubisoft

TOP 10

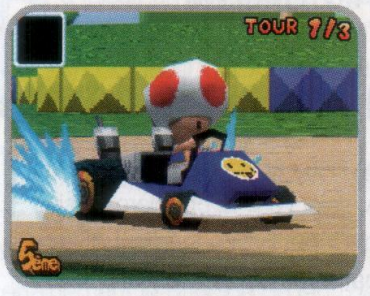
Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

1. The Legend of Zelda The Wind Waker
2. Resident Evil 4
3. Mario Kart Double Dash !!
4. Super Mario Sunshine
5. Metroid Prime
6. Paper Mario 2
7. The Legend of Zelda Four Swords Adv.
8. Baten Kaïtos
9. Animal Crossing
10. Beyond Good & Evil

La DS à fond de 5 !

Vous vous demandiez quoi faire pendant vos vacances de Noël ? Ne cherchez pas plus loin, voici 40 pages pleines de solutions ! Entre *Kirby*, *Mario Kart*, *Advance Wars* ou *Nintendogs*, vous n'allez plus savoir ou donner de la tête. Nous inaugurons également une nouvelle rubrique qui vous permet, en un coup d'œil, d'évaluer tous les jeux sortis sur DS depuis son lancement.

32



MARIO KART DS
Sur console de salon, la série avait perdu de son mordant. La DS rectifie le tir !

42

NINTENDOGS
Tu bichonnes, nous testons, vous jouez, ils sont heureux !

48

ADVANCE WARS DUAL STRIKE
Incontournable sur GBA, c'est d'emblée une référence de la stratégie sur DS.

56

KIRBY LE PINCEAU DU POUVOIR
Cette aventure aurait dû s'appeler *« Kirby et le Stylet magique »*.

70

NANOSTRAY
Les créateurs d'*Iridion* se mettent au jeu de shoot DS pour notre plus grand plaisir.

Les jeux préférés de l'équipe

Aymeric

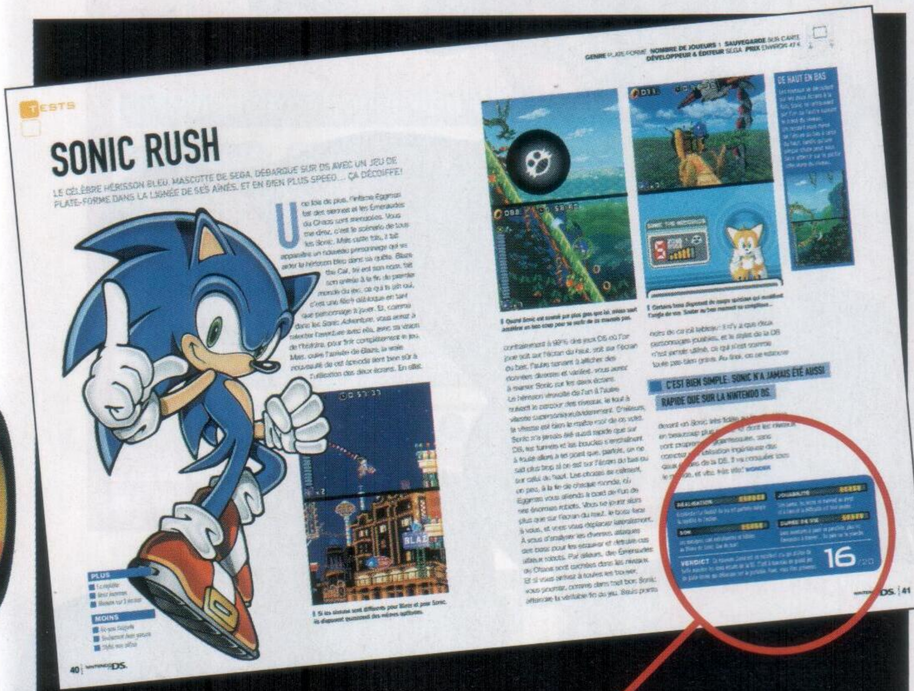
ADVANCE WARS : DUAL STRIKE
« On ne change pas une équipe qui gagne ! AW est toujours aussi tactique et le stylet rend le tout extrêmement confortable à mon sens. »

Spy

NINTENDOGS
« Oui, oui, Mario Kart, *évidemment, mais* Nintendogs *quelle claque ! Je ne m'étais pas autant attaché à un truc virtuel depuis mon Tamagotchi. »*

William

MARIO KART
« Technique, riche et diabolique à huit, Mario Kart *est sans conteste mon jeu DS, non seulement du mois, mais très certainement de l'année ! »*


TESTS

SONIC RUSH

LE CÉLÈBRE HÉRISSON BLEU, MASCOTTE DE SEGA, DÉBARQUE SUR DS AVEC UN JEU DE PLATE-FORME DANS LA LIGNÉE DE SES AÎNÉS, ET EN BIEN PLUS SPEED... ÇA DÉCOIFFE!

C'EST BIEN SIMPLE, SONIC N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI RAPIDE QUE SUR LA NINTENDO DS

16/20

Les notes de la rédaction

Sans commentaire	1-2
N'a de jeu vidéo que le nom	3-4
On cherche encore ce que l'on peut y sauver	5-6
Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous	7-8
Moyen… Vous trouverez mieux sans difficulté	9-10
Acceptable, mais perfectible	11-12
Satisfaisant, si le genre vous intéresse	13-14
Très bon dans le genre en question	15-16
Excellent. Foncez les yeux fermés	17-18
La perfection est-elle vraiment de ce monde ?	19-20

Les tests DS

ADVANCE WARS : DUAL STRIKE	48
ANIMANIACS	54
FIFA 06	72
GOLDENEYE	62
KIRBY : LE PINCEAU DU POUVOIR	56
LES SIMS 2	60
LOST IN BLUE	64
MARIO KART DS	32
MARVEL NEMESIS	38
NANOSTRAY	70
NINTENDO TOUCH GOLF	36
NINTENDOGS	42
PAC'N ROLL	52
SONIC RUSH	40
SPYRO : SHADOW LEGACY	55
ULTIMATE SPIDER-MAN	46
YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR	66

TOUJOURS SUR DS 74

Tous les jeux testés depuis le lancement de la console.

Le meilleur du GBA

page 84

Stonehenge

ADVANCE WARS : DUAL STRIKE

« Avec une qualité esthétique indéniable et un aspect tactique très poussé, Dual Strike *est le titre qui exploite au mieux les possibilités du double écran. »*

Leflou

MARIO KART

« Nerveux et hilarant, Mario Kart DS *signe le début d'une nouvelle ère. Un jeu énorme qui se partage avec le monde entier. Du vrai bonheur. »*

Wonder

SONIC RUSH

« Un excellent épisode sur DS qui apporte une gestion intelligente des deux écrans et la possibilité de jouer deux personnages. »

MARIO KART DS

EN SOLO, À 8 JOUEURS OU SUR INTERNET, IL EST ENFIN LÀ. LE VERDICT EST SANS APPEL : LE JEU EST MAGNIFIQUE, HILARANT, PRÉCIS… INTOUCHABLE !

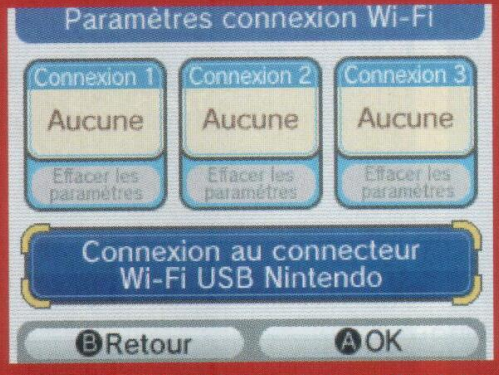
PLUS
- Multi via Internet ou wi-fi
- 32 circuits
- Jeu en équipe

MOINS
- Arènes Ballon confuses
- Carapace Bleue énervante
- Circuit remake trop vide

3… 2… 1… Go ! Cinq départs canons, je me fais percuter l'arrière par Bowser qui m'envoie violemment sur le côté. Pas question de me démonter. À fond les manettes, je remonte péniblement, passe à travers un premier cube pour m'armer, bien décidé à goûter une terrible vengeance à grands coups de carapaces vertes. Un virage : voilà enfin l'occasion de faire un vrai dérapage. Éclairs bleus, éclairs rouges, j'attends la sortie du virage pour lâcher le bouton de flanc. Mon turbo se déclenche et je profite de l'accélération pour aller percuter la princesse Peach (ha ! ha ! quelle truffe ! elle se retrouve sur une peau de banane). Doucement, mais sûrement, je remonte un peu. Me voilà derrière Bowser. Des traits

À QUATRE SUR LA TOILE

Jouer à quatre via Internet, c'est possible ! Il faut soit posséder une connexion à haut débit (si vous n'êtes pas en wi-fi sur votre PC, une clé permet à la DS d'employer votre connexion habituelle), soit se placer à proximité des spots publics wi-fi. Nous reviendrons sur ces fonctionnalités dans notre prochain numéro.



Grâce aux menus clairs et simples, se lancer sur Internet sera aisé. Trois types de connexion peuvent être sauvegardées.

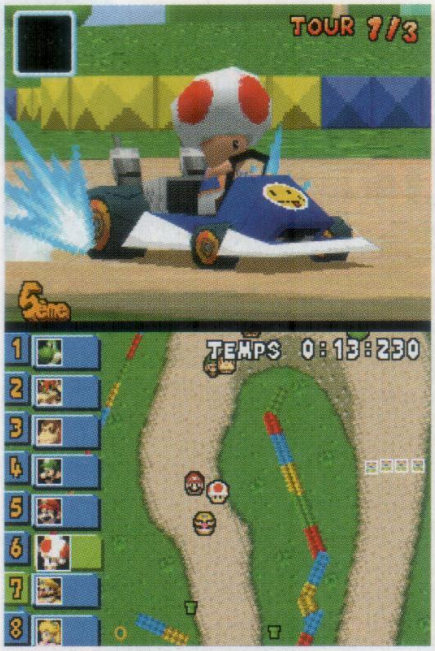
Même si les parties en réseau sur la Toile n'autorisent que quatre joueurs au maximum à s'affronter simultanément, cela n'enlèvera pas le sel des confrontations... soyez-en sûr !

De nouveaux karts se débloquent en progressant dans le jeu. Leurs caractéristiques influencent légèrement la conduite. Bravo pour les graphismes !

de vitesse symbolisent l'effet d'aspiration. Ça, c'est nouveau ! Ma vitesse s'accroît en restant derrière le gros kart de Bowser. Au bout de trois secondes, une boule bleue apparaît au-dessus de ma tête et, là, c'est le superturbo qui s'enclenche tout seul. À peine le temps d'éviter les grosses fesses de Bowser... Je me décale, le turbo se calme, mais Bowser tente lui aussi de me doubler de la sorte. Pendant ce temps-là, un sifflement retentit et je vois une carapace bleue ailée passer au-dessus des joueurs. Un signal d'arrêt pour le premier et tous ceux qui vont être à proximité. D'ailleurs, je les vois et j'ai juste le temps de faire un écart pour éviter l'explosion géante. Dans *Mario Kart*, on peut aussi passer premier sans l'avoir vraiment mérité. Maintenant, il faut garder la cadence et prendre de la distance en pilotant de façon assurée.

DES TRAITS DE VITESSE SYMBOLISENT L'EFFET D'ASPIRATION. ÇA, C'EST NOUVEAU !

Sur mon écran tactile, j'aperçois un ou deux autres prétendants à la première place... tout proches de moi. Courage, on ne va pas me la faire, je ne suis quand même pas un *newbie* ! Pour me protéger, je laisse ma banane traîner derrière mon kart, histoire de prévenir une attaque de carapace quelconque et d'empêcher les curieux de venir s'approcher un peu trop près. Tiens, une sorte de pieuvre blanche passe au-dessus de ma tête... Aaarh ! Mon écran est parsemé de trois



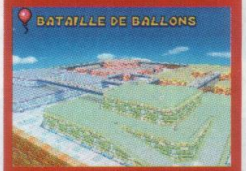
Maîtriser les dérapages est essentiel si vous voulez atteindre les hautes sphères du plaisir.

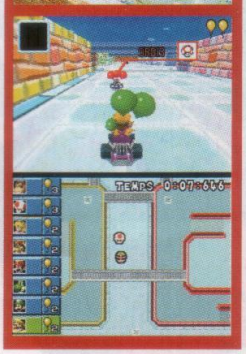
En collant un adversaire, vous déclencherez le turbo. Vos rivaux en feront autant.

Sur ce passage, il faut conduire sur un cylindre métallique en rotation... Si, si !

SOUFFLEZ DANS LE BALLON

Cinq ballons en haut de l'écran et un seul sur le kart. À vous de choisir le moment opportun pour arrêter votre kart et souffler dans le micro pour gonfler jusqu'à deux autres ballons. Quand on sait que l'immobilité est signe de mort dans ce mode de jeu, l'idée est un peu saugrenue. Hormis deux arènes, le mode Ballon n'est pas le plus excitant à jouer car trop confus. Heureusement, on peut y pratiquer en équipe.



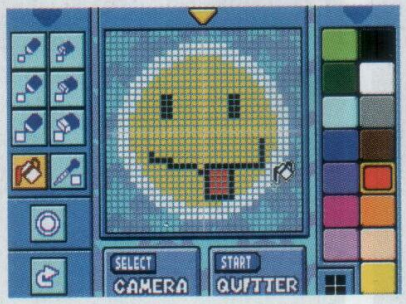


grosses taches d'encre. Ce qui complique le tout de même légèrement pilotage. Au bout de quelques secondes, tout redevient normal sauf que, dans la panique, j'ai percuté un mur et réussi à éviter les options. Rien de grave, en voilà d'autres. Encore une banane, ça va être dur ! J'attends d'être en ligne droite et je l'envoie sous les roues de Bowser, mon ennemi juré dans cette course. Il reste encore un tour de piste et tout peut arriver… Depuis *Mario Kart : Double Dash !!* sur GameCube, on ne s'était pas autant amusé. Nerveux, rapide et ultra maniable, c'est une évidence : il n'y a rien à jeter dans ce nouvel épisode.

Jugez vous-même : huit championnats composés chacun de quatre courses, alternant remake des circuits des anciens volets (de la SNIN au GameCube) et circuits originaux, le mode Contre la Montre, les inévitables modes Ballons et Étoiles, les développeurs ont même concocté un nouveau mode de jeu intitulé Missions. C'est du solo et il faut remplir des objectifs puis aller vaincre un boss. Vous êtes noté à la fin et il va sans dire que des surprises attendent les acharnés du pad. Un contenu explosif qui peut se partager à huit en wi-fi. Croyez-moi, jouer de la sorte est irrésistible. Il est possible de paramétrer le nombre de courses (voire de jouer l'intégralité des

TACTILE, MAIS PAS TROP

Appuyer sur l'écran tactile permet d'afficher le circuit complet ou une partie de celui-ci. Cette dernière option permet de mieux voir ce qui se passe derrière vous.



Dessinez votre propre emblème qui sera ensuite collé sur votre kart. La classe !

Vos huit objectifs remplis dans le mode Mission, affrontez un boss... sur le kart !

circuits débloqués les uns après les autres... à l'infini !) et de jouer en équipe, ce qui demande parfois des efforts terribles de concentration (non, pas lancer la carapace : ami devant !). Les puristes pourront même s'échanger leurs fantômes (ils représentent votre meilleure course et la rejouent telle que vous l'avez conduite) en Contre la Montre. Techniquement irréprochable, *Mario Kart DS* tient toutes ses promesses. Félicitons l'équipe de travail et inclinons-nous devant Shigeru Miyamoto qui a imaginé le jeu le plus fun de tous au début des années 90. La DS vient de sortir du premier virage avec un sacré coup de boost... Elle est désormais en tête alors que le premier tour n'est même pas encore fini. Pour l'instant, aucune banane à l'horizon... **LEFLOU**

NERVEUX, RAPIDE ET ULTRA MANIABLE, C'EST UNE ÉVIDENCE : IL N'Y A RIEN À JETER DANS CE NOUVEL ÉPISODE.

RÉALISATION
3D irréprochable, ça va vite et c'est très réussi graphiquement. On n'aime pas... on adore !

JOUABILITÉ
On fait ce qu'on veut avec les karts quand on maîtrise le jeu. La perfection existe, finalement.

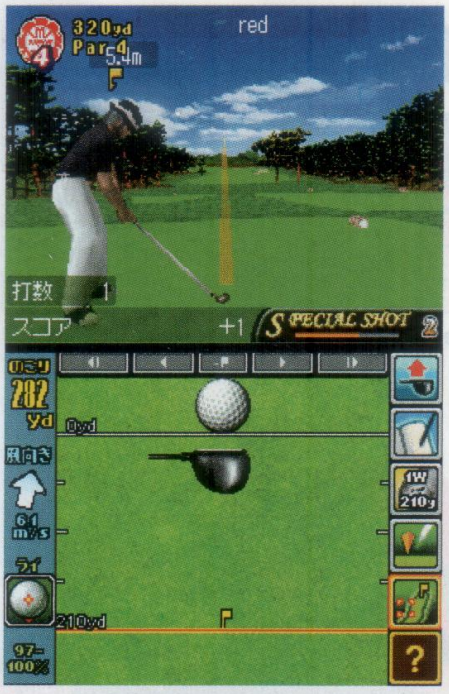
SON
Les petits cris des pilotes, les musiques aux thèmes connus, le bruit du turbo... c'est bon !

DURÉE DE VIE
Le mode solo complet, le wi-fi à huit et le jeu sur la Toile : on y jouera encore pendant des années.

VERDICT Quand on aime le jeu vidéo, *Mario Kart* incarne la cartouche rêvée. Simple d'accès, riche de contenu, subtil. Avec du multijoueur aussi bien travaillé, que dire sinon : « chapeau ! »

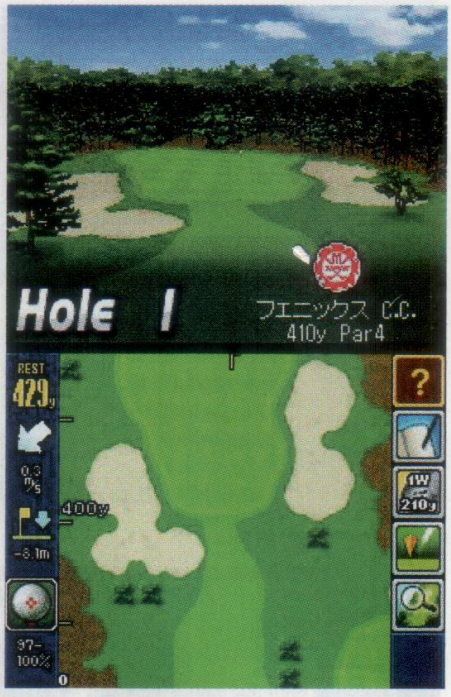
19/20

GENRE SIMULATION SPORTIVE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 30 €



Le moment de l'impact est crucial. Si vous touchez trop les bords, effet non maîtrisé garanti.

Les golfeurs et les golfeuses manquent trop de personnalité. Dur de s'identifier à ça !



De nombreux circuits, dans l'ensemble bien conçus, mais les putts sont si simples à réussir !

NINTENDO TOUCH GOLF

MANQUE DE CHARISME, MUSIQUES D'ASCENSEURS ET PUTTS ININTÉRESSANTS EN FONT UN TITRE SANS ENVERGURE. DOMMAGE CAR LE SYSTÈME DE SWING ÉTAIT BIEN VU.

PLUS
- Système de swing
- Nombreux circuits
- Multijoueur

MOINS
- Golfeurs sans charisme
- Adversaires trop faibles
- Putts trop faciles

Ce titre laisse sceptique et un peu dans l'embarras. *Nintendo Touch Golf : Birdie Challenge* propose tout ce dont les fans de golf peuvent espérer d'un tel jeu. Un mode Entraînement, la possibilité de pratiquer à quatre en wi-fi et différents championnats qui vous embarquent sur moult circuits de niveaux et d'aspects différents. En terme de contenu, y a pas à redire… c'est complet ! L'utilisation de l'écran tactile est, de surcroît, très bien pensée. Le swing se fait naturellement au stylet. Il est plus instinctif, contrairement à *Tiger Woods* qui demandait beaucoup d'efforts pour sortir un swing correct. Mais, malheureusement, il manque un réel challenge à *Touch Golf*. Deux raisons à cela. La première vient du système de putt qui, une fois assimilé, permet de rentrer quasi à coup sûr la balle dans le trou. C'est gratifiant au début, mais un peu monotone. Le deuxième point faible vient du mode Championnat. Les adversaires s'y avèrent finalement tous du même niveau et, pour avoir participé aux championnats Junior et Pro, je n'ai jamais vu un adversaire descendre en dessous de -2 à la fin d'un parcours. Résultat : on se sent bien seul et l'absence de défi empêche de s'amuser. Ajoutez à cela le manque de charisme des personnages et vous vous retrouvez face à un jeu « oui mais bof ». Disons-le haut et fort : on veut un *Mario Golf* ! **LEFLOU**

RÉALISATION ■■■□□
C'est en 3D, mais l'interface aurait gagné à être plus soignée.

JOUABILITÉ ■■■■■
Les swings sont instinctifs, mais les menus manquent de clarté.

SON ■□□□□
Et si on parlait d'autre chose que de la bande-son du jeu ?

DURÉE DE VIE ■■■□□
L'absence de challenges devrait faire vite oublier ce jeu.

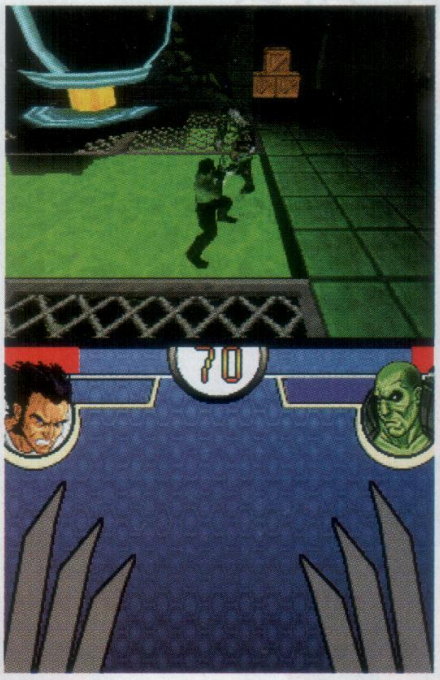
VERDICT Trop de défauts empêchent *Touch Golf* d'être intéressant. Seul, un bon système de swing ne fait pas un jeu de golf.

8/20

ils viennent avec leur batte
pour tout défoncer
MARIO
SUPERSTAR
BASEBALL™
Un jeu Mario auquel vous ne vous attendiez pas
www.nintendo.fr
© 2005 Nintendo. © 2005 NAMCO LTD. ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2005 Nintendo.
3+
www.pegi.info
exclusif sur
NINTENDO GAMECUBE

GENRE COMBAT 3D **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR NIHILISTIC SOFTWARE, INC. **ÉDITEUR** ELECTRONIC ARTS **PRIX** ENVIRON 45 €

Ouah ! Les décors sont destructibles. Enfin, ça ne casse pas des briques quand même...



Pour achever un ennemi, vous pouvez appuyer sur l'écran tactile afin de lancer un coup fatal.

Le tableau de sélection avait de quoi séduire n'importe quel fan de la Marvel. Dommage...

MARVEL NEMESIS

ÇA AURAIT ÉTÉ BIEN D'AVOIR ENFIN UN BON JEU DE COMBAT SUR DS, N'EST-CE PAS ? ET BIEN SACHEZ QUE CE N'EST PAS POUR TOUT DE SUITE. NON MAIS !

PLUS
- Les personnages de Marvel
- Les bonus à débloquer
- Je cherche encore...

MOINS
- La jouabilité exécrable
- Le peu de coups spéciaux
- Les piètres cinématiques

Lorsque nous avons entendu parlé du concept de *Marvel Nemesis*, nous étions intéressés : des personnages de Marvel et des supervilains créés de toutes pièces par Electronic Arts devaient s'affronter dans des arènes entièrement destructibles. Voilà qui aurait du donner un coup de jeune aux jeux traitant de super-héros. Et c'est ce que nous avons cru lors de notre première partie. En effet, la réalisation honnête et la possibilité de détruire certains éléments du décor ont su nous berner quelques secondes. Mais lorsqu'il a fallu donner le premier coup, ce fut la déception. On peine trop souvent pour toucher l'ennemi car la fonction « cibler » est particulièrement inefficace. Votre héros frappe dans le vent ! Autant être clair : il n'y a rien de plus agaçant dans un jeu de combat. Quant aux coups disponibles, ils sont peu nombreux, souvent ridicules et difficiles à placer. Se diriger dans les arènes est aussi un calvaire puisqu'on s'y repère très mal. D'autant qu'aucune flèche ne vient vous indiquer la position globale de l'adversaire si celui-ci sort de l'écran. Enfin, les interactions avec les éléments des arènes (bidons, caisses, etc.) sont inutiles puisqu'on rate systématiquement sa cible. Il est donc clair que cette version DS n'est pas terminée. Il était impératif de passer par une phase de test avant de la sortir. Ce qui n'a visiblement pas été fait. **AYMERIC**

RÉALISATION
La modélisation des personnages est bonne, compte tenu du support.

JOUABILITÉ
Pénible à jouer et hyperlimité, *Marvel Nemesis* déçoit !

SON
Des musiques dynamiques mais des bruitages peu adaptés.

DURÉE DE VIE
Plein de personnages et de bonus à débloquer.

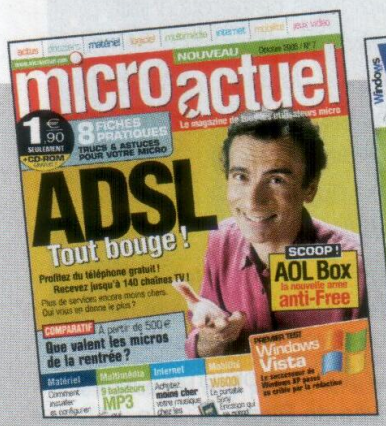
VERDICT Pratiquement injouable et trop limité, *MN* est un véritable gâchis. La licence a pourtant un sacré potentiel...

4/20

MICRO GRAND PUBLIC | JEUX VIDÉO | INTERNET | CRÉATION NUMÉRIQUE | ENFANTS

Abonnez-vous en ligne à vos magazines favoris

et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente en kiosque



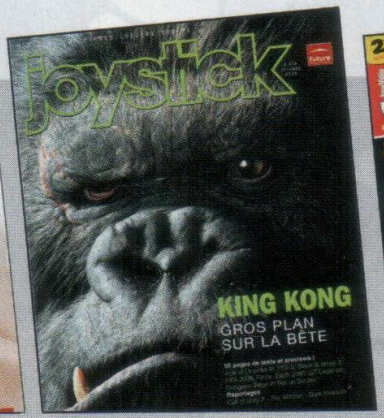
21 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

49 % D'ÉCONOMIE

52 % D'ÉCONOMIE

33 % D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE

49 % D'ÉCONOMIE

31 % D'ÉCONOMIE

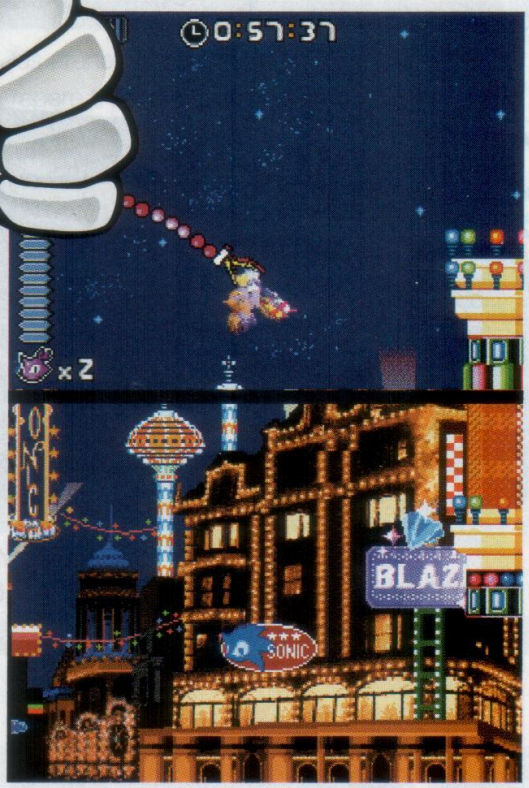
mes magazines favoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

SONIC RUSH

LE CÉLÈBRE HÉRISSON BLEU, MASCOTTE DE SEGA, DÉBARQUE SUR DS AVEC UN JEU DE PLATE-FORME DANS LA LIGNÉE DE SES AÎNÉS, ET EN BIEN PLUS SPEED... ÇA DÉCOIFFE!

Une fois de plus, l'infâme Eggman fait des siennes et les Émeraudes du Chaos sont menacées. Vous me direz, c'est le scénario de tous les *Sonic*. Mais cette fois, il fait apparaître un nouveau personnage qui va aider le hérisson bleu dans sa quête. Blaze the Cat, tel est son nom, fait son entrée à la fin du premier monde du jeu, ce qui la (eh oui, c'est une fille!) débloque en tant que personnage à jouer. Et, comme dans les *Sonic Adventure*, vous aurez à retenter l'aventure avec elle, avec sa vision de l'histoire, pour finir complètement le jeu. Mais, outre l'arrivée de Blaze, la vraie nouveauté de cet épisode tient bien sûr à l'utilisation des deux écrans. En effet,



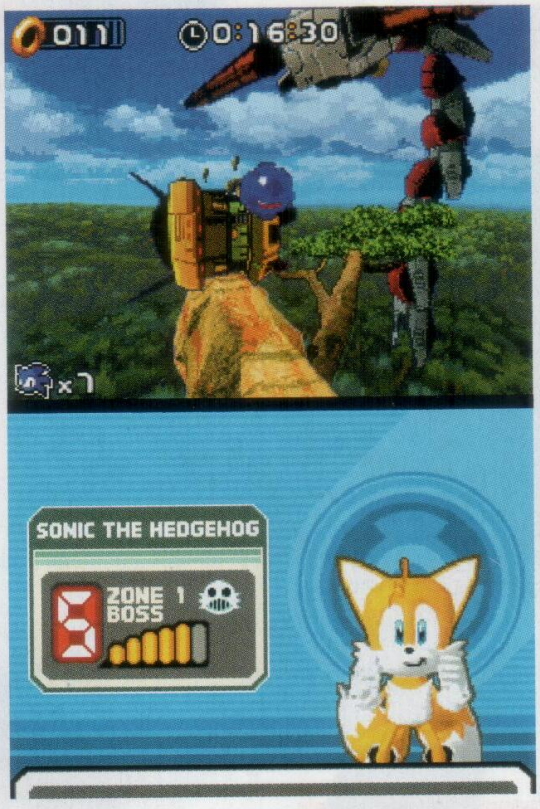
Si les niveaux sont différents pour Blaze et pour Sonic, ils disposent quasiment des mêmes aptitudes.

PLUS
- La rapidité
- Boss énormes
- Niveaux sur 2 écrans

MOINS
- Un peu dirigiste
- Seulement 2 persos
- Stylet non utilisé

GENRE PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR SEGA **PRIX** ENVIRON 47 €

Quand Sonic est coursé par plus gros que lui, mieux vaut accélérer un bon coup pour se sortir de ce mauvais pas.



Certains boss disposent de coups spéciaux qui modifient l'angle de vue. Sauter au bon moment se complique...

DE HAUT EN BAS

Les niveaux se déroulent sur les deux écrans à la fois, Sonic se retrouvant sur l'un ou l'autre suivant le tracé du niveau. Un ressort vous mène de l'écran du bas à celui du haut, tandis qu'une simple chute peut vous faire atterrir sur la partie inférieure du niveau.

contrairement à 99 % des jeux DS où l'on joue soit sur l'écran du haut, soit sur l'écran du bas, l'autre servant à afficher des données diverses et variées, vous aurez à manier Sonic sur les deux écrans. Le hérisson virevolte de l'un à l'autre suivant le parcours des niveaux, le tout à vitesse supersonique, évidemment. D'ailleurs, la vitesse est bien le maître mot de ce volet. Sonic n'a jamais été aussi rapide que sur DS, les tunnels et les boucles s'enchaînent à toute allure à tel point que, parfois, on ne sait plus trop si on est sur l'écran du bas ou sur celui du haut. Les choses se calment, un peu, à la fin de chaque monde, où Eggman vous attends à bord de l'un de ses énormes robots. Vous ne jouez alors plus que sur l'écran du haut, le boss face à vous, et vous vous déplacez latéralement. À vous d'analyser les diverses attaques des boss pour les esquiver et détruire ces affreux robots. Par ailleurs, des Émeraudes du Chaos sont cachées dans les niveaux. Et si vous arrivez à toutes les trouver, vous pourrez, comme dans tout bon *Sonic*, atteindre la véritable fin du jeu. Seuls points noirs de ce joli tableau : il n'y a que deux personnages jouables, et le stylet de la DS n'est jamais utilisé, ce qui n'est somme toute pas bien grave. Au final, on se retrouve devant un *Sonic* très fidèle au jeu d'origine, en beaucoup plus rapide, et dont les niveaux sont proprement gigantesques, sans compter une utilisation ingénieuse des deux écrans de la DS. Il va conquérir tous le monde, et vite, très vite ! **WONDER**

C'EST BIEN SIMPLE : SONIC N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI RAPIDE QUE SUR LA NINTENDO DS.

RÉALISATION
Excellente ! La fluidité du jeu est parfaite malgré la rapidité de l'action.

JOUABILITÉ
Très bonne, les héros se manient au doigt et à l'œil et la difficulté est bien jaugée.

SON
Les musiques sont entraînantes et fidèles au thème de *Sonic*. Que du bon !

DURÉE DE VIE
Deux aventures à jouer en parallèle, plus les Émeraudes à trouver... Du pain sur la planche.

VERDICT Ce nouveau *Sonic* est un excellent cru qui utilise de belle manière les deux écrans de la DS. C'est à nouveau un grand jeu de plate-forme qui débarque sur la portable. Fans, vous êtes prévenus.

16/20

NINTENDOGS

JOUANT SUR LA CORDE SENSIBLE, CETTE SIMULATION D'ÉLEVAGE DE CHIOTS POURRAIT FAIRE CRAQUER N'IMPORTE QUI. LAISSEZ-VOUS ALLER, TENTEZ CETTE EXPÉRIENCE!

PLUS
- Mignon
- Utilisation du micro
- L'aspect collection

MOINS
- Manque de variété
- Mode Wi-fi léger
- Parties un peu courtes

« *Mais qu'il est mignoooonnnnnn !!!* » Ma petite amie a eu cette phrase alors que je venais tout juste d'acheter mon premier chiot virtuel au chenil. Ensuite, ma DS et mon jeu ont disparu… à jamais! Certes, j'ai gagné en tranquillité (N.D.L.R.: ta petite amie va être contente de lire ça), mais j'ai dû aller m'acheter une seconde console et il a fallu que je me procure un autre *Nintendogs*, puisque la demoiselle menaçait de se suicider si je récupérais mes biens. Pourtant, *Nintendogs* n'est qu'une simple simulation d'élevage de chiots. Pas de quoi fouetter un chat, diront certains. D'autant que votre seule préoccupation consiste à prendre soin de ces jeunes animaux de compagnie. On joue avec eux, on les promène, on les dresse. Finalement, on s'émeut de les voir évoluer. La partie visuelle d'un tel jeu est la plus importante et il faut reconnaître que Nintendo a fait particulièrement fort dans ce domaine. On n'a jamais vu des chiots aussi bien réalisés dans un jeu vidéo: comportements ultrachou et criants de réalisme. Mais rassurez-vous, même si c'est la forme qui séduit, ce titre propose son lot d'actions originales à accomplir. En premier lieu, il faut apprendre son nom à sa petite boule de poils. DS oblige, cette action clé se fait, naturellement, par l'intermédiaire du micro. Lorsque vous

GENRE SIMULATION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

Les chiots adorent les câlins. Des petites étoiles vous indiquent le degré de satisfaction du petit chien.

Au fur et à mesure, vous récupérez divers objets que vous pourrez par la suite utiliser pour votre chiot.

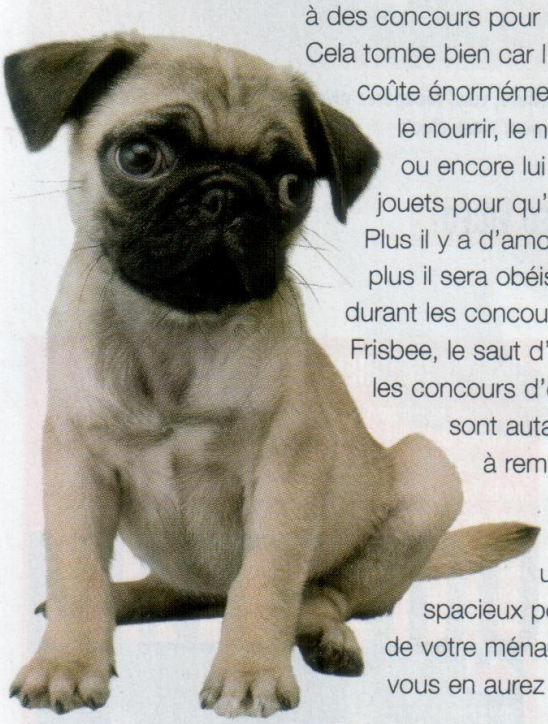
ON N'A JAMAIS VU DES CHIOTS AUSSI BIEN RÉALISÉS DANS UN JEU VIDÉO : COMPORTEMENTS ULTRACHOU ET CRIANTS DE RÉALISME.

avez prononcé le nom de votre nouvel ami plusieurs fois, il finit par s'en souvenir et réagit, par la suite, à chacun de vos appels. À terme, votre chiot sera capable de sauter, de s'asseoir, de se coucher, de donner la papatte suite à des ordres vocaux. Même si cela peut paraître ridicule de parler à une console, je suis le premier à admettre que voir son animal réagir au stylet et à la voix procure un indicible plaisir, propre à conquérir les plus récalcitrants. Autant être clair : on craque totalement devant les yeux attendrissants d'un labrador léchant l'écran dans l'attente d'une caresse de son maître. Que les plus sceptiques se rassurent, la jouabilité est optimale grâce au stylet et aux menus épurés. Seule l'utilisation du micro peut poser problème au départ. Inutile de crier : il faut se tenir à une distance correcte de la console et dans un environnement sonore calme. Détail amusant, les parties ne durent pas bien longtemps au quotidien. Tout simplement parce que votre chiot se fatigue assez vite et refuse d'apprendre trop de tours en peu de temps. Même s'il gagne peu à peu en endurance, on ne peut le sortir qu'une fois par heure pour aller au parc l'entraîner

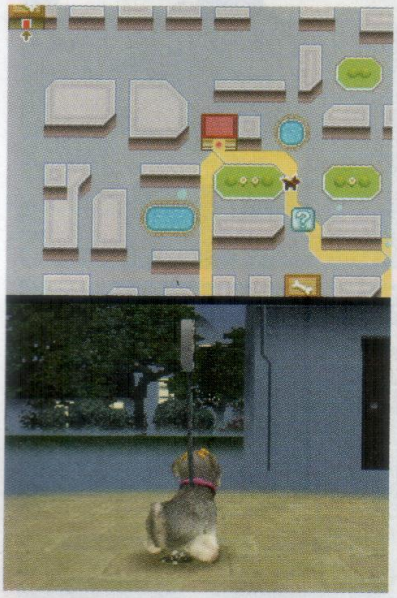
UNE VIE DE CHIEN

La vie au quotidien se résume désormais à vous occuper de votre nouvel animal de compagnie. Le nourrir est essentiel, mais jouer avec lui, le laver ou le brosser influe sur son bien-être. Un petit résumé de l'état de santé de votre chiot est disponible à tout moment dans les menus. De cette manière, vous saurez rapidement ce dont il a besoin. Remarquez, laisser ses chiots à l'abandon pendant quelques jours donne aussi un résultat amusant...

IL FAUT LE NOURRIR, LE NETTOYER AU SHAMPOING, OU LUI ACHETER DES JOUETS POUR QU'IL SE SENTE AIMÉ.



à diverses activités. Durant ces promenades, vous croiserez d'autres chiots avec lesquels votre mascotte joue ou se dispute. À vous de l'inviter à aller faire connaissance… ou de le retenir avec votre laisse virtuelle. Dans les parcs, vous l'entraînerez également au Frisbee ou aux sauts d'obstacles, le but étant, par la suite, de le faire participer à des concours pour empocher de l'argent. Cela tombe bien car l'entretien de votre chiot coûte énormément. Il faut régulièrement le nourrir, le nettoyer au shampoing, ou encore lui acheter de nouveaux jouets pour qu'il se sente aimé. Plus il y a d'amour dans votre foyer, plus il sera obéissant et performant durant les concours. Le lancer de Frisbee, le saut d'obstacles ou les concours d'ordres et de beauté sont autant de challenges à remporter. À terme, vos gains vous permettront même d'acheter un appartement plus spacieux pour vous occuper de votre ménagerie. Et de l'espace, vous en aurez besoin car il est possible de posséder jusqu'à trois chiots en même temps. On ira donc en acheter de nouveaux au chenil. Si trois races seulement sont disponibles au début, vos exploits lors des concours permettent d'en débloquer jusqu'à dix-huit différentes. Certains chiots sont plus dociles ou plus paresseux en fonction de leur race et de leur sexe, mais aussi, et surtout,



Pensez à ramasser les excréments du toutou, c'est tout de même plus hygiénique !

Si vous croisez d'autres chiots, échangez des conseils avec leurs maîtres.

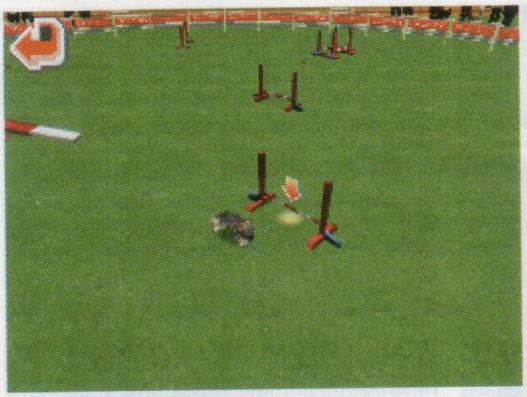
DE LA PAROLE AU GESTE

Lorsque vous câlinez votre chien, il prend des poses particulières. C'est souvent l'occasion de lui apprendre un nouveau tour. Si c'est le cas, une ampoule apparaît et vous n'avez qu'à cliquer dessus pour que le chiot associe l'action un mot que vous prononcez.

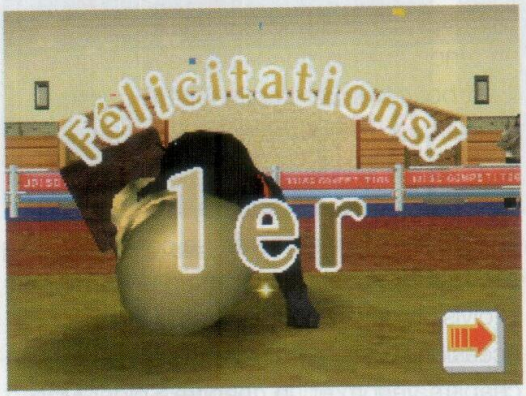
À l'aide du stylet, indiquez le plafond à votre animal de compagnie pour qu'il tente de sauter.

Cliquez sur l'ampoule au-dessus de votre chiot, puis parlez dans le micro pour qu'il associe un mot à cette action.

S'il a réussi à associer le mot et l'action, une seconde ampoule apparaît. Cliquez pour confirmer.



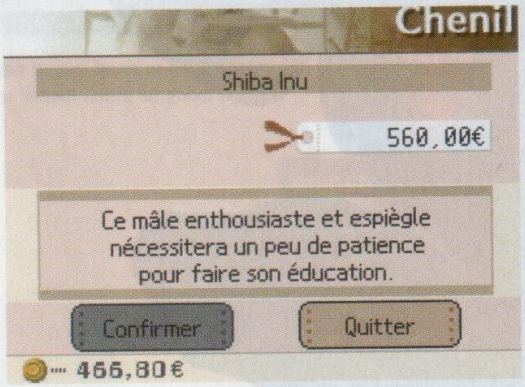
À l'aide du stylet, indiquez à votre chien où aller. Insistez sur les obstacles pour qu'il les franchisse plus facilement.



Tout concours remporté procure de l'argent. De quoi renflouer vos caisses et acheter de nouveaux objets.

selon l'attention que vous leur accordez. *Nintendogs* fait appel à un de nos instincts les plus basiques, celui de prendre soin d'un être cher dans le besoin (N.D.L.R. : c'est vite dit ça !). Il est donc susceptible de plaire à toute personne douée de sensibilité, joueur chevronné ou non. Enfin, apprenez qu'un mode « Ouaf ! », équivalent du multi, permet à deux joueurs

Plus vous sortez votre chien, plus son endurance augmente : les promenades seront ainsi plus longues et permettront d'explorer de nouveaux lieux.



Adopter un nouveau chiot peut tout changer ! Prenez votre temps et ne dépensez pas votre argent inutilement.

d'organiser une rencontre de leurs petits cabots via le wi-fi. C'est l'occasion de partager l'expérience, mais également de s'échanger des objets que vous n'avez pas débloqués ou d'admirer les chiots s'apprendre mutuellement des tours. Un excellent plus qui, espérons-le, achèvera de vous convaincre. **AYMERIC**

RÉALISATION
Les chiots sont superbes et les animations charmantes. Vous allez adorer !

JOUABILITÉ
Jouer au stylet est facile et le micro est très bien utilisé. Le reste dépend du caractère de l'animal.

SON
Les bruitages, craquants, et des musiques paisibles contribuent à forger l'ambiance du jeu.

DURÉE DE VIE
Même s'il n'y a pas de véritable challenge, tout débloquer dans le jeu prend un temps fou !

VERDICT Original, *Nintendogs* est un authentique bol d'air frais. Il s'adresse à tous les types de joueurs et même aux réfractaires aux jeux vidéo. Un titre à essayer absolument !

18/20

ULTIMATE SPIDER-MAN

LE SUPER-HÉROS EN BAS RÉSILLE EST DE RETOUR SUR DS. À LA CROISÉE DES CHEMINS ENTRE BEAT'M-ALL 2D, APPAREMMENT À L'ANCIENNE, ET GAMEPLAY TOUCHE-À-TOUT.

Lorsque Spider-Man et Venom se rencontrent, cela donne un jeu d'action protéiforme, multivitaminé et enrichi de clins d'œil aux X-Men ! À vue de nez, *Ultimate Spider-Man* ressemble à un banal jeu de castagne. Certes, il est en 3D et, certes, il utilise un rendu comics du meilleur effet. Bien sûr, il est bourré de cinématiques BD aussi classes que drôles. Mais il ne s'arrête pas là. D'abord, on peut incarner deux héros qui ont chacun un gameplay différent : un justicier et un monstre. Le contraste est total ! Celui-ci est accentué par la division du jeu en chapitres. À plusieurs occasions, vous aurez le choix entre un chapitre Venom et un chapitre Spider-Man. On peut ainsi refaire le titre sans rejouer aux mêmes niveaux. Autre élément : le jeu, calqué, dans le principe, sur les versions console de salon (où l'on se balade librement dans New York en se prêtant à quelques missions de sauvetage), fait l'économie de l'aspect déambulation libre. Les niveaux se jouent à la manière d'une 2D stricte. En revanche, ils miment la vie d'une ville victime de la criminalité : les passants à sauver, ou, pour Venom, les bipèdes à croquer, parsèment les niveaux. Parfois, ceux-ci font même partie d'une

PLUS

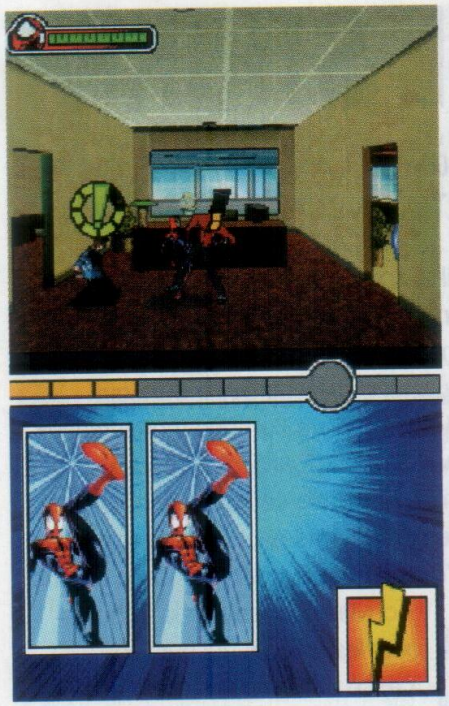
- Scénario varié
- Niveaux bien conçus
- Design et cinématiques

MOINS

- Durée, trop courte
- Un peu vieille école
- Niveaux Venom plats

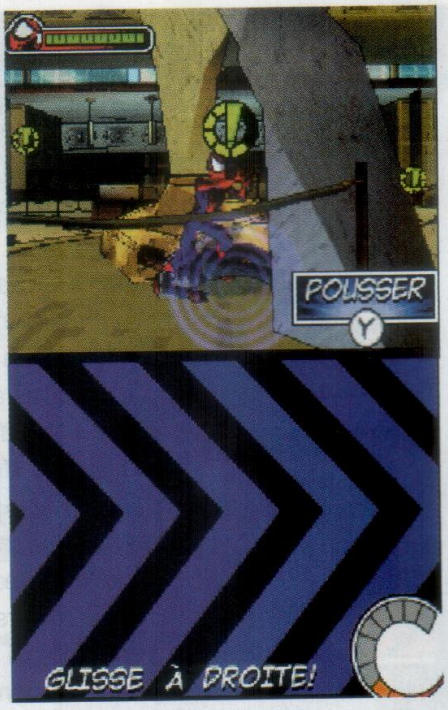
Les cinématiques, tout en cases de BD, ne manquent pas d'allure ! Et les dialogues, en français, sont souvent drôles !

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR VICARIOUS VISION **ÉDITEUR** ACTIVISION **PRIX** ENVIRON 40 €



Faites votre job : buttez le preneur d'otage avant qu'il ne commette l'irréparable.

Avec l'écran tactile, fouettez les humains ou attrapez-les : Venom adore en gober !



Il faut presser « Y » pour passer en mode Mini-épreuve. Ne tardez pas à utiliser l'écran tactile !

mission globale (venir à la rescousse d'une banque, par exemple), et il faut alors sauver ces innocents tout en désamorçant les bombes. Les défis sont à tous les niveaux : jamais linéaires, ils recèlent certaines entrées cachées pour vous mettre en difficulté. Face aux boss, on retrouve cette

UN JEU D'ACTION PROTÉIFORME, MULTIVITAMINÉ ET ENRICHI EN CLINS D'ŒIL AUX X-MEN !

frénésie d'héroïsme : il faut, par exemple, battre un célèbre X-Man tout en empêchant un bus de chuter ! Chaque petit exploit (soulever un véhicule, désamorcer une bombe, etc.) permet d'utiliser l'écran tactile de manière souvent simple et appropriée, à condition d'utiliser son pouce plutôt que le stylet – que vous n'avez pas le temps de sortir ! Au final, *Ultimate Spider-Man* est une excellente surprise : réalisation originale et béton, gameplay varié et niveaux bien conçus ! Cela reste, principalement, un jeu de castagne, donc forcément limité. Par ailleurs, il n'est pas long (cinq heures pour le finir une première fois). Mais c'est vraiment histoire de pinailler… **WILLIAM**

SPIDER-MAN OU VENOM ?

L'Araignée est reine pour immobiliser ses ennemis à distance, pour se suspendre dans tous les sens ou pour envoyer des coups spéciaux. Venom, lui, est une brute spécialisée dans le corps à corps, capable de détruire des véhicules, de lacérer ses ennemis ou de les bouffer !

RÉALISATION
La 3D, les designs comics et les cinématiques ne manquent pas de personnalité… Tant mieux !

JOUABILITÉ
La confusion règne parfois entre boutons et stylet. Mais rien de très grave.

SON
La musique est sympa, mais ce sont surtout les voix off françaises qui sont excellentes.

DURÉE DE VIE
Le bémol : il faut cinq heures pour finir le jeu (sans avoir vu tous les chapitres).

VERDICT Inclassable car classique, voire rétro en apparence, mais bourré d'emprunts aux versions console en pleine 3D, *Ultimate Spider-Man* trouve finalement le cocktail parfait pour ce jeu stylé comics.

15/20

ADVANCE WARS : DUAL STRIKE

EN DEUX ÉPISODES SUR GBA, *ADVANCE WARS* S'EST IMPOSÉ COMME LA RÉFÉRENCE DU JEU DE STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR. AVEC *DUAL STRIKE*, IL PART À LA CONQUÊTE DE LA DS.

PLUS

- Pouvoirs alliés
- Durée de vie prodigieuse
- Double écran bien utilisé

MOINS

- Pouvoirs ennemis
- Mode Action
- Contrôle au stylet

Si *Advance Wars* s'est imposé si facilement, c'est en partie grâce à son aspect tactique très poussé, mais aussi en raison de son accessibilité. En effet, la majorité des jeux de stratégie au tour par tour s'adressent le plus souvent à des joueurs assez mûrs, tandis qu'*Advance Wars* est jouable dès que l'on a appris à lire. Par ailleurs, ce jeu propose un graphisme qui flatte généreusement la pupille, contrairement à d'autres titres du même genre (*Fire Emblem*, par exemple), qui sont d'aspect plutôt austère. C'est donc la conjugaison de tous ces atouts qui fait d'*Advance Wars* l'un des meilleurs jeux du genre. L'opus *Dual Strike* conserve, bien entendu, toutes ces qualités et avance d'autres arguments explosifs comme l'excellente utilisation des deux écrans. Il convient de resituer la « chose » pour les joueurs qui auraient passé ces dernières années

Un éditeur de champ de bataille, très simple d'utilisation, vous permet de créer vos propres cartes.

retirés du monde, à pratiquer la méditation transcendantale dans une lamaserie tibétaine : il s'agit d'un jeu de stratégie au tour par tour basé sur un thème militaire contemporain. Un conflit d'une violence toute relative, qui s'apparente plus à *La Guerre des boutons* qu'à la Seconde Guerre mondiale. Dans *Dual Strike*, les forces de Black Hole se sont, une nouvelle fois, relevées de leur précédent échec. Pas démoralisées le moins du monde, elles repartent à la conquête de la planète. Naturellement, les multiples généraux des Nations Alliées mobilisent leurs troupes pour repousser l'offensive. Dans toutes les batailles proposées au cours du jeu, vous avez systématiquement l'initiative. Le plus souvent, vous sélectionnez non pas un mais deux généraux qui auront la lourde tâche de mener la bataille à son terme. Vous déplacez chaque unité en fonction de son potentiel de mouvement et si une cible se retrouve à portée de tir, vous pouvez déclencher une attaque. La résolution de l'offensive donne, là encore, l'initiative à l'unité attaquante et, si l'unité adverse n'est pas

DE NOUVELLES UNITÉS

Dans cet opus, *Advance Wars* propose de nouvelles unités réparties dans chacune des trois armes. Dans le domaine aérien, il y a les MBTM (missile balistique à têtes multiples) et les bombardiers furtifs. La marine est renforcée par des Navlogs réparateurs. Enfin, dans la cavalerie, nous accueillons les Megatanks dont le nom, explicite, rend inutile toute description, ainsi que des canons montés sur rails.

détruite, elle a la possibilité de riposter. Certaines unités d'attaque indirecte (en l'occurrence l'artillerie) ne peuvent mener l'assaut que si elles n'ont pas procédé à un déplacement dans le tour de jeu. *Dual Strike* offre également un chapelet de

DUAL STRIKE AVANCE D'AUTRES ARGUMENTS EXPLOSIFS, COMME L'EXCELLENTE UTILISATION DES DEUX ÉCRANS.

nouvelles unités : missiles balistiques à têtes multiples, bombardiers furtifs, navires logistiques ou encore de redoutables canons mobiles. Les généraux disposent désormais de deux niveaux de pouvoirs spéciaux leur permettant d'altérer de façon significative le cours de la bataille. À chaque tour, vous pouvez (et c'est

Advance Wars, ce sont plusieurs dizaines d'heures de jeu avec une campagne, des modes Défi, Escarmouches et, bien entendu, le multijoueur.

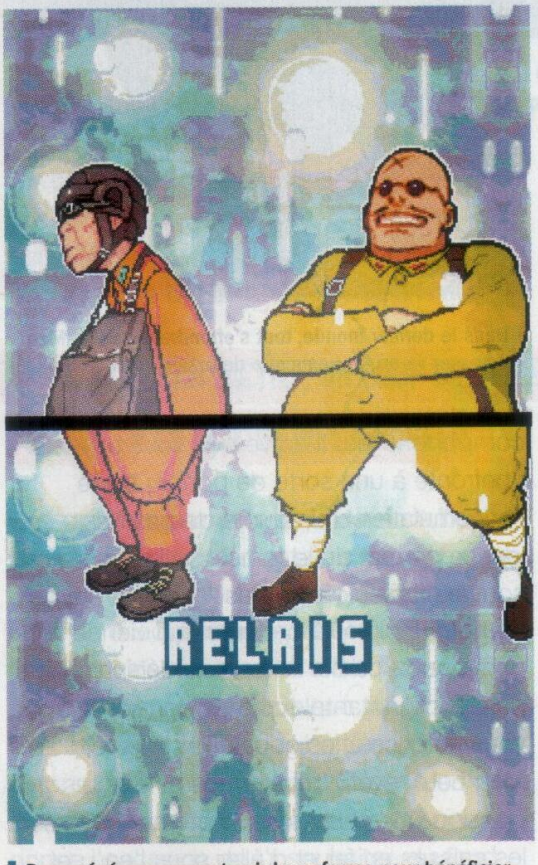
même vivement recommandé) passer le relais au second général qui pourra à son tour remplir sa jauge d'attaque spéciale. Lorsque les deux généraux ont leur jauge pleine, celui qui mène le tour utilise sa double attaque et passe immédiatement le relais au second général qui peut aussitôt jouer un tour supplémentaire. Attention ! Cela fonctionne également chez les généraux ennemis et l'utilisation de la double attaque est souvent décisive. On a déjà pu constater que nombre de jeux s'appuyaient sur le stylet de manière plutôt anecdotique, sans que cela apporte quoi que ce soit au jeu. Mal pensé, l'usage du stylet est parfois plus lourd qu'une navigation dans les menus avec la croix directionnelle et les boutons. *Dual Strike* magnifie littéralement les deux écrans bien que l'emploi du stylet ne soit pas dans son cas des plus appropriés. La sélection des unités au stylet n'apporte pas forcément toutes les informations auxquelles on a accès avec les boutons. En revanche, comme la console possède deux écrans, *Dual Strike* en use et en abuse même. Outre les informations indispensables à des manœuvres coordonnées, l'écran supérieur conseille parfois une deuxième bataille qui doit être menée de concert avec le front principal. Outre le mode Campagne, le jeu propose de nombreux modes annexes passionnants (Défi, Escarmouches, etc.) et un éditeur de cartes. Enfin, cet opus offre également différents modes multi, de deux à huit joueurs, restreints avec une seule carte, et la totale si chacun dispose de son propre jeu. Un seul mot permet de résumer cette œuvre développée par Intelligent Systems : indispensable ! **STONEHENGE**

AVOIR DES YEUX PARTOUT

Pour lutter contre les effets du brouillard de guerre, il faut avoir recours aux véhicules de reconnaissance et aux fantassins dissimulés dans les montagnes.

Le mode de jeu Action se déroule en temps réel, un peu comme un shoot'em-up, ce qui n'a que peu d'intérêt.

En mode Escarmouches, votre seul et unique objectif consiste à anéantir l'ennemi ou vous saisir de son Q.G.



Deux généraux peuvent unir leurs forces pour bénéficier d'un tour de jeu supplémentaire !

LE DOUBLE ÉCRAN PREND TOUT SON SENS

Au cours de certaines batailles, vous devez combattre simultanément sur deux fronts différents. Cette nouveauté est rendue possible grâce à une judicieuse utilisation du double écran. Vous pouvez envoyer des unités du front principal au front secondaire, mais l'inverse n'est pas possible. Réfléchissez donc bien avant de donner vos ordres...

Ici, seul le front principal peut produire des unités. Il faut donc défendre les deux usines. Sur le front secondaire, pas d'usine : c'est donc le front principal qui doit subvenir aux besoins du second.

RÉALISATION

Le contenu est d'une rare richesse et s'offre, de surcroît, le luxe d'être très esthétique.

JOUABILITÉ

Le gameplay est accessible, y compris pour les joueurs découvrant la stratégie au tour par tour.

SON

Les musiques, agréablement variées, sont assez entraînantes et les effets spéciaux sont sympas.

DURÉE DE VIE

Au solide mode Campagne s'ajoutent différents modes de jeu solo et multi de très grande qualité.

VERDICT *Dual Strike* est l'un des meilleurs jeux DS, tous styles confondus. L'I.A. est redoutable dans les modes solo. À cela s'ajoute un mode multijoueur d'une très grande richesse.

18/20

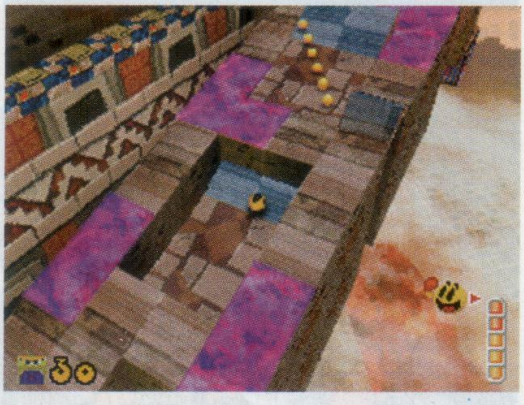
PAC'N ROLL

LA BONNE BOUILLE RONDE DE PAC-MAN SOUFFLE SES VINGT-CINQ BOUGIES ! ELLE EST PARTOUT ET FAIT SA SECONDE APPARITION SUR LA PORTABLE TACTILE DE NINTENDO.

PLUS
- Maniabilité au stylet
- Difficulté progressive
- Mode Challenge

MOINS
- Pas de mode multijoueur
- Batailles contre Golvis
- Passages stressants

Cette fois, c'est dans de grands labyrinthes à la sauce 3D que les fantômes et autres pastilles jaunes vont être mangées. Mais rassurez-vous, on est loin du classique *Pac-Man* cher aux joueurs du début des années quatre-vingt. Ici, point de manette, c'est le stylet de la DS qui est le bienvenu. Grâce à lui, vous allez diriger la flavescente rotondité (N.D.S.R. : comprenez, la gentille boule jaune !) qu'est ce brave Pac-Man. Un coup de stylet dans une direction en partant du Pac-Man affiché sur l'écran tactile et il se met à rouler. Plusieurs coups de stylet, toujours dans la même direction, et il accélère, selon le même principe que les trackballs d'antan (boules que l'on faisait tourner rapidement avec la main sur certaines bornes d'arcade). Des commandes de base on ne peut plus simples, qui s'acquièrent en un tour de main. Pour les petites subtilités : une pichenette sur la boule jaune la freine, et terminer le trait de stylet contre la bordure de l'écran lui donne un coup de boost. Avec tout cela, vous devez traverser, jusqu'à la sortie, les huit mondes que comporte le jeu. Il arrive que vous soyez confronté à une sorte de portail : seule l'accumulation d'un quota de pastilles jaunes permet de le franchir. Ailleurs, ce sont les fameux fantômes, ennemis éternels de notre bouboule préférée, qui viennent perturber la partie. À vous de dénicher la pastille clignotante, toujours non loin, qui vous autorise à les gober. Par ailleurs, Pac-Man peut revêtir trois formes différentes : la classique ; le chevalier, qui permet de briser les caisses en fer et d'aller sous l'eau ; et l'ailée, qui peut flotter pendant les bonds.



Dans le dernier monde, tout s'effondre sous Pac-Man. Progresser va exiger beaucoup de précision et d'équilibre.

Faites glisser le stylet vers la bordure de l'écran tactile pour accélérer Pac-Man.

Si la bouboule roule trop vite, interceptez-la avec le stylet : vous la freinerez d'un coup.

En mode Time Trial, vous devez terminer un niveau dans un temps record, alors qu'en mode Challenge, il faut remplir certaines conditions pour passer (quota de cristaux...).

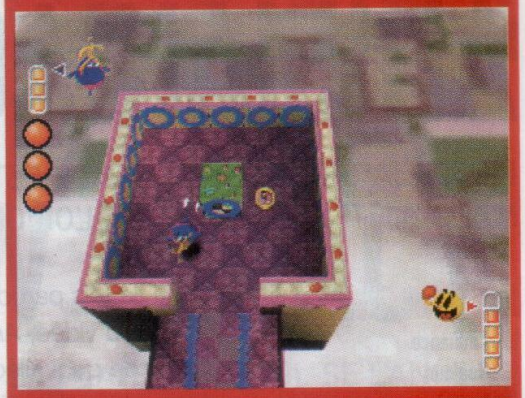
Grâce à ces formes, obtenues en avalant des tablettes de chocolat, vous pouvez visiter les parties cachées des niveaux et dénicher des bonus comme des cristaux.

SUR L'ÉCRAN TACTILE, UN COUP DE STYLET EN PARTANT DU PAC-MAN ET IL SE MET À ROULER.

Ces derniers permettent de déverrouiller deux modes supplémentaires dans chaque niveau : Time Trial et Challenge. Enfin, à la fin de chaque monde, Golvis (un puissant fantôme galactique) vous attend pour un combat intense mais quelque peu confus. Ce *Pac'n Roll* constitue une très bonne surprise, à mi-chemin entre *Super Monkey Ball* et le *Pac-Man* classique, ce qui nous donne l'occasion de lui souhaiter, du fond du cœur, un joyeux anniversaire. **WONDER**

GOBEZ GOLVIS LE GROS BOSS

Chaque monde se termine par un combat contre Golvis. Pour le vaincre, trouvez trois pastilles afin de le gober et lui retirer un point de vie. Le concept est bon, mais le positionnement de la caméra, trop loin de l'action, rend le résultat un peu confus.



RÉALISATION
Très bonne, seule les phases de combat contre le boss auraient pu être mieux gérées.

JOUABILITÉ
Très bonne également, elle repose sur des commandes simples, instinctives et précises.

SON
De bonne facture, tant pour les musiques que pour les bruitages.

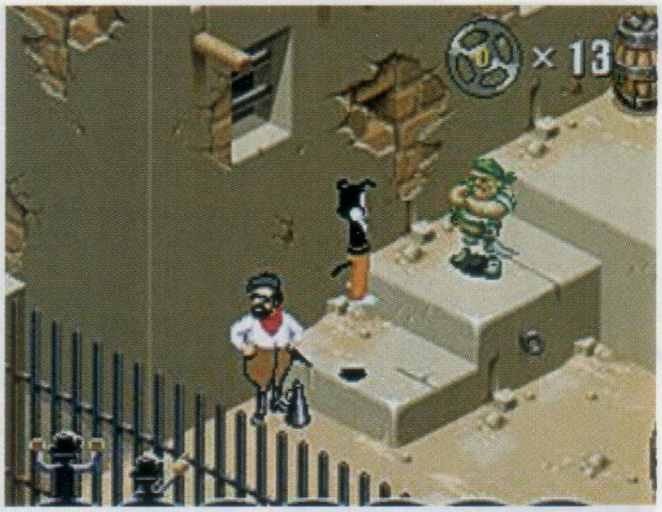
DURÉE DE VIE
Une quarantaine de niveaux, tous pourvus de trois modes de jeu... il y a de quoi faire !

VERDICT *Pac'n Roll* est un jeu excellent et doté d'une très bonne durée de vie. La navigation au stylet est novatrice. Une bonne occasion de découvrir, ou de retrouver, l'univers de *Pac-Man*.

15/20

GENRE PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR WARTHOG **ÉDITEUR** NOBILIS **PRIX** ENVIRON 40 €

Soyons bien clairs : la DS est totalement sous-exploitée, mis à part pour quelques mini-jeux. Rangez le stylet !



Vue 3D isométrique + mouvements pas suffisamment précis = ouille ! Et nous sommes au regret de dire que... c'est vraiment fréquent !

ANIMANIACS LIGHTS, CAMERA, ACTION !

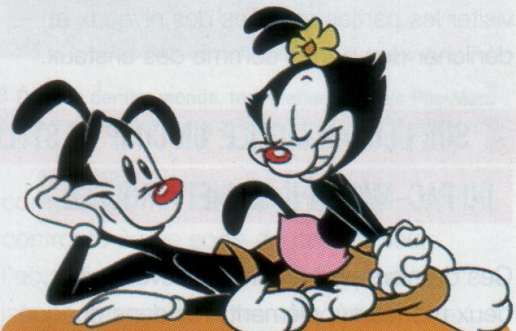
L'IDÉE ÉTAIT BONNE, MAIS LA DS EST SOUS-EXPLOITÉE, LE MANQUE DE SOUPLESSE DANS LA MANIABILITÉ EST FLAGRANT, L'ORIGINALITÉ SABOTÉE PAR UNE ACTION MOLLE ET LINÉAIRE.

PLUS
- Ambiance
- Humour
- Multi à quatre

MOINS
- Jouabilité
- Linéaire
- Très mou

À la fois parodie du cinéma et du jeu vidéo, *Animaniacs* a vraiment de quoi allécher ! Sur le papier, du moins. En effet, dans *Lights, Camera, Action !*, Wakko, Yakko, Dot, Minus et Cortex sont condamnés à tourner gratuitement trois films d'aventure pour réparer leurs bêtises passées. Ce scénario comporte plusieurs originalités : il faut collecter des bobines de films qui s'épuisent seconde après seconde (il faut tout le temps alimenter le jeu en pellicule), parler régulièrement au metteur en scène (pour obtenir des consignes), et éviter les pièges et le contact avec les autres acteurs (sous peine de devoir reprendre la scène) ! Quant aux « scripts » des trois films, qui, concrètement, correspondent à ce qu'il faut faire dans chacun des trois mondes, ils consistent en un enchaînement de mini-missions, comme ouvrir une serrure, actionner un interrupteur, etc. Ce *Lights, Camera, Action !*, en mélangeant aventure, plate-forme, action et aspect « tournage cinématographique », offre donc une recette étonnante et agréable. Mais si les acteurs sont prometteurs, le metteur en scène se révèle tout simplement mauvais : le script, les missions… s'avèrent en fait très plats. L'action elle-même est molle et, comble pour des persos censés être des acteurs, les *Animaniacs* sont très durs à diriger, dans cet univers à la vue peu commode. Dommage, il y avait de l'idée. **WILLIAM**

Dans l'écran du bas, les spectateurs réagissent à vos exploits. Sympa !



RÉALISATION Elle est sympatoche, adaptée au sujet sans être inoubliable.

JOUABILITÉ La vue approximative pose bien trop souvent problème !

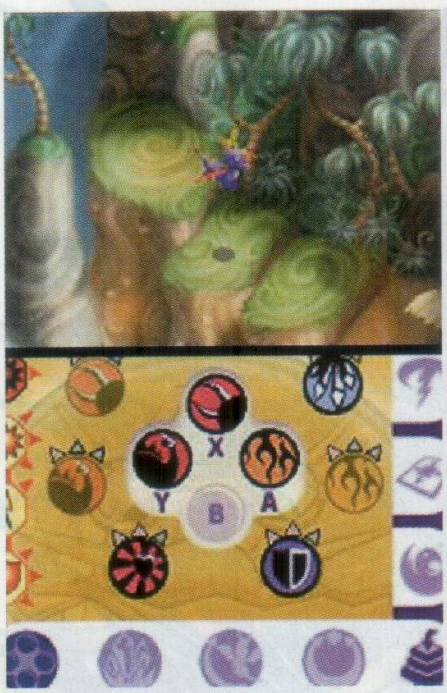
SON En harmonie avec l'ambiance de la série ; agréable.

DURÉE DE VIE Les trois « films » se finissent plutôt vite : c'est court !

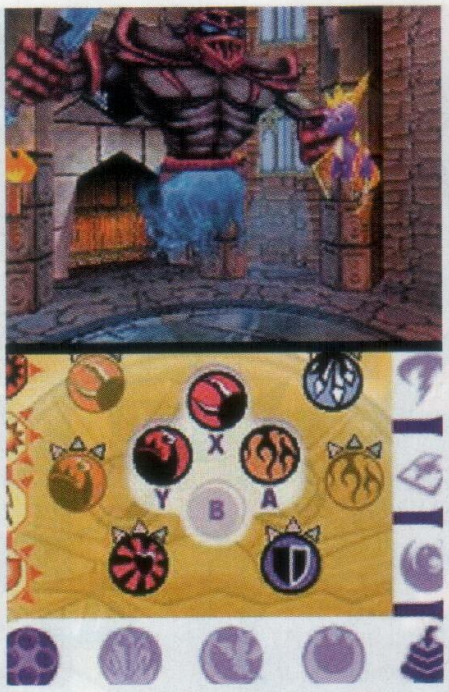
VERDICT Un scénario original pour la DS aurait pu rendre ce jeu intéressant. Mais il est vite approximatif, plat et mou.

9/20

GENRE AVENTURE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR AMAZE ENTERTAINMENT **ÉDITEUR** VIVENDI **PRIX** ENVIRON 40 €



Les habitués ne seront pas dépaysés : la patte graphique et l'aspect plate-forme sont partout.



Pour sélectionner le sort à lancer, il faut passer par le menu de l'écran tactile.

Le jeu vous balade dans nombre de lieux paradisiaques, mais souvent sans grand intérêt.

SPYRO : SHADOW LEGACY

LE PETIT DRAGON MAUVE S'OFFRE DES VACANCES : FINI LA PLATE-FORME, IL SE LANCE DANS UN PETIT JEU D'AVENTURE GENTILLET ET, FINALEMENT, UN PEU DÉCEVANT.

PLUS
- Graphismes
- Univers enchanteur
- Accessibilité

MOINS
- Lenteur
- Scolaire
- Mollesse du rythme

Après trois jeux de plate-forme sur GBA, Spyro le petit dragon s'offre une incartade jeu de rôle sur DS ! Bien sûr, on est loin de la richesse et de la sophistication d'un *Golden Sun*, car *Shadow Legacy* se veut avant tout accessible. Ce *Spyro* est facile et les combats sont en temps réel, plus intuitifs. On retrouve même un peu de l'aspect plate-forme de la série ! En fait, ce jeu de rôle se démarque surtout par des énigmes amusantes (on n'a pas pu s'empêcher de se marrer, quand il a fallu allumer un four en dirigeant notre aimable cracheur de feu…). En revanche, les combats contre les boss sont spectaculaires, surtout lorsqu'on lance les sorts à l'aide du stylet ! Le titre ne manque pas d'esprit et flatte la rétine avec un univers mignonnet et enchanteur réussi. En fait, on ne lui trouvera guère de défauts majeurs, hormis un manque de personnalité – impression récurrente renforcée par un stylet sous-exploité et un rythme de jeu extrêmement mou. La parlote, peu utile, et les allers-retours somnifères tuent l'entrain du joueur. Reste un jeu sympathique et coloré, mais mineur. On vous en prescrirait éventuellement l'essai, mais dans le même registre, le très prometteur *Mario & Luigi 2* est sur le point de débarquer. **WILLIAM**

RÉALISATION Une 3D isométrique à l'ambiance sympathique et doucereuse.

JOUABILITÉ Hormis la sélection des sorts, le jeu n'affiche aucun problème.

SON Mélodies mignonnettes, dans le ton et dans l'esprit de la série.

DURÉE DE VIE Dix heures peuvent suffire. Pour un jeu de rôle, c'est court !

VERDICT Une adaptation sympa de la série en version RPG. Mais elle manque trop de punch et de caractère.

11/20

KIRBY : LE PINCEAU DU POUVOIR

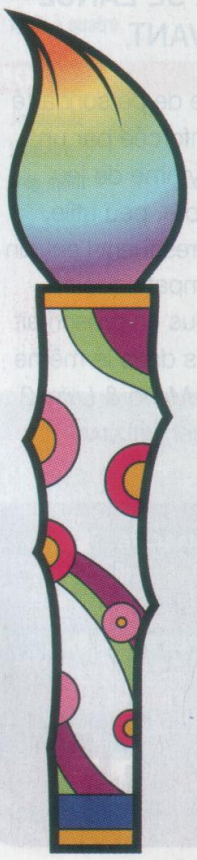
ROND COMME UN BALLON ET PLUS ROSE QU'UN BONBON, KIRBY RENVOIE LE PETIT YOSHI PLEURER DANS LES JUPES DE MARIO. DE RETOUR SUR DS, IL EST PLUS INVENTIF QUE JAMAIS.

PLUS

- Original
- Acrobatique
- Joli tout plein

MOINS

- Un peu court
- Absence de multijoueur
- Boss pas assez variés



Yoshi Touch'n Go a le mérite d'avoir prouvé le potentiel de l'écran tactile en matière de jeux de plate-forme, même si son gameplay très limité et le caractère aléatoire de ses niveaux le renvoyaient au rang de simple démo technique. Heureusement, la réponse des développeurs de HAL Laboratory, Inc., les concepteurs de *Kirby*, n'aura pas traîné, et leur leçon est magistrale !

Kirby : Le Pinceau du Pouvoir est l'exemple parfait du jeu qui n'aurait jamais vu le jour sans les possibilités inédites de la DS. Bien que jouable exclusivement au stylet, il s'agit d'un authentique jeu de plate-forme qui mérite une place de choix parmi les nombreux chefs-d'œuvre du genre que compte la grande famille Nintendo. Un tel résultat ne s'obtient pas sans concessions et notre héros a dû, pour l'occasion, faire

GENRE PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR HAL LABORATORY, INC. **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 50 €

Afin de ne pas tout recommencer, les niveaux comportent plusieurs points de contrôle.

La carte est particulièrement utile pour les niveaux de ténèbres où il faut régulièrement allumer les lampes.

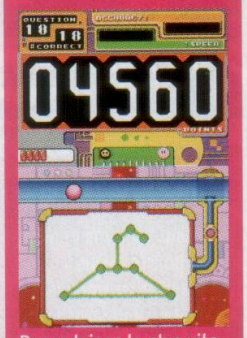
L'EXEMPLE PARFAIT DU JEU QUI N'AURAIT JAMAIS VU LE JOUR SANS LES POSSIBILITÉS INÉDITES DE LA DS.

le sacrifice de ses membres, comme pour *Kirby's Pinball Land* sorti sur GameBoy en 1993. Mais, cette fois, les enjeux sont de taille. Réduit à l'état de simple boule par un sorcier maléfique, Kirby ne peut compter que sur vous pour lui rendre sa forme originelle et sauver la contrée féerique de Pupupuland par la même occasion. Vous serez son protecteur et son guide tout au long des huit mondes, composés chacun de trois étapes, soit au total vingt-quatre niveaux de pure plate-forme dont la conception est irréprochable. Votre arme ? Le fameux « pinceau du pouvoir » qui permet, avant tout, de tracer des lignes arc-en-ciel où bon vous semble. Ces lignes agissent comme un rail magnétique que Kirby suivra selon

(MINI-)BOSS

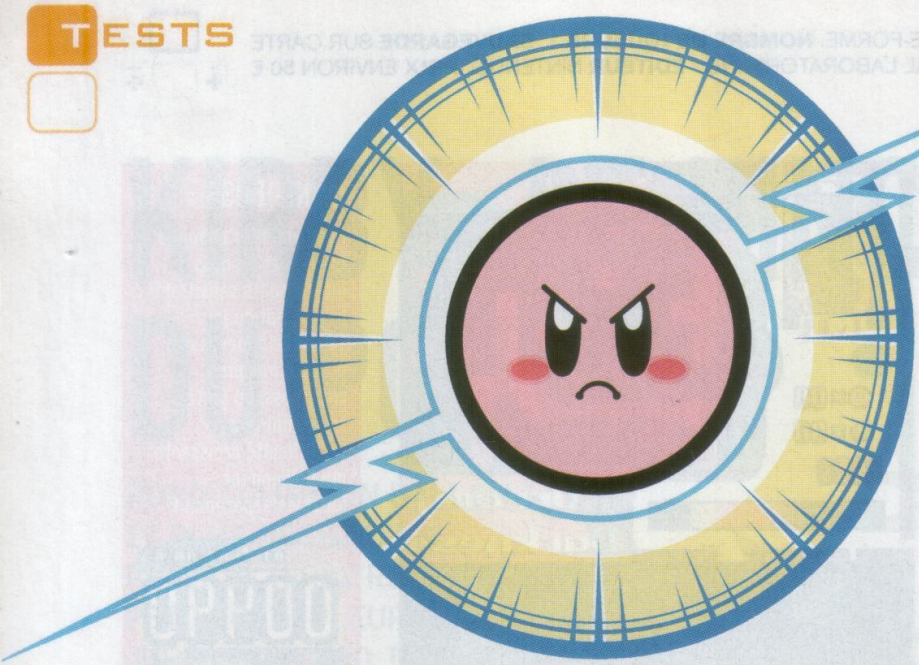
Pas évident d'imaginer un paquet de boss intéressants sans trahir le concept du jeu. Les développeurs ont préféré imaginer trois boss, ou plutôt trois mini-jeux de difficulté croissante, qui deviennent jouables séparément.

C'est un casse-briques d'un genre spécial : tracez le palet avec l'inclinaison voulue pour dégommer les blocs sans laisser tomber Kirby.



Reproduisez le plus vite possible les dessins du boss pour permettre à Kirby de traverser sans encombre.

Tracez la route du chariot pour ramasser le maximum de bonus, éviter les écueils et atteindre la ligne d'arrivée avant le boss.

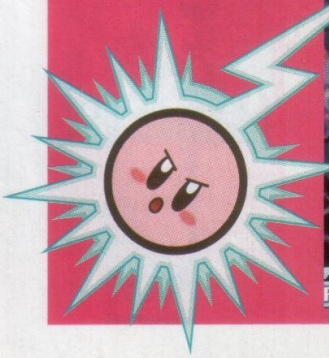


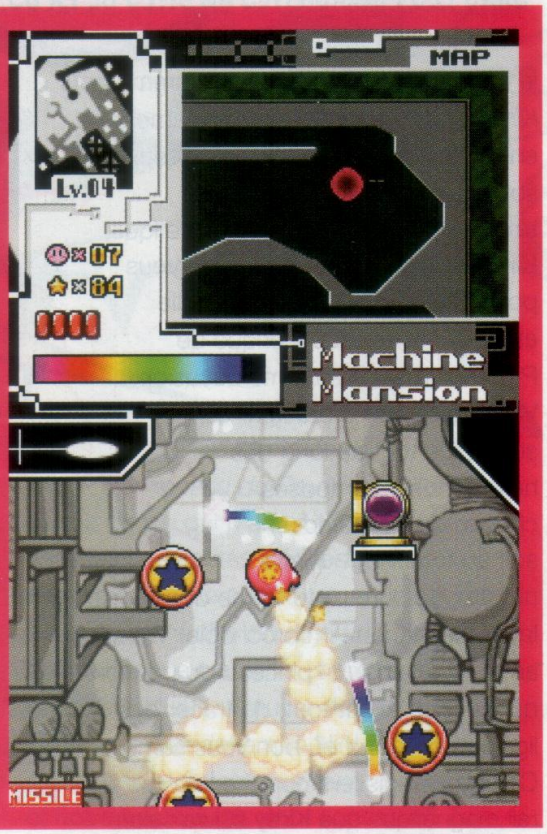
le sens du tracé. Pour lui faire franchir un obstacle, tracez une courbe sur le chemin dessiné par une série de bonus afin de les ramasser et de trouver, peut-être, au bout du parcours un trésor ou un passage secret. Mais ce geste de base se double d'une multitude d'interventions sur la petite boule ou son environnement. Pour bloquer sa course et la faire repartir dans l'autre sens, tracez un trait vertical de haut en bas. Cela jouera aussi un rôle de bouclier temporaire contre les projectiles adverses, car telle est la nature de votre encre. D'un coup de stylet sur la boule, Kirby se met à foncer à toute vitesse, détruisant la plupart des ennemis sur son passage. Si vous préférez la méthode douce, vous pouvez les assommer au stylet pour quelques instants, auquel cas le moindre contact avec Kirby leur devient fatal. Toujours au stylet, vous pouvez faire exploser les décors en actionnant des bombes, déclencher des propulseurs pour atteindre les hauteurs... Et, comme Kirby réagit, rebondit et se propulse dans les airs, chacun développe rapidement une approche qui lui est propre et des modes d'interaction spécifiques. La souplesse du système de jeu n'est que l'une des nombreuses qualités de ce titre. Comme Kirby n'est tout de même pas sans défense, il pourra emprunter à certains de ses adversaires des techniques aussi meurtrières qu'utiles pour progresser.

LA SOUPLESSE DU SYSTÈME DE JEU N'EST QUE L'UNE DES NOMBREUSES QUALITÉS DE CE TITRE.

POUVOIRS CACHÉS

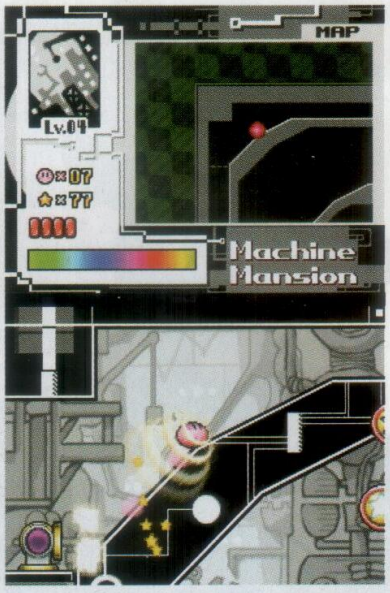
En tuant certains ennemis, vous pourrez vous approprier leur pouvoir, qui vient remplacer le « Dash » sur simple pression du stylet jusqu'à ce que vous vous fassiez toucher. De la boule à pointes qui détruit tout sur son passage jusqu'au pneu qui dévale les pentes à toute vitesse, en passant par le soleil qui brûle les indésirables, vous n'aurez que l'embarras du choix !





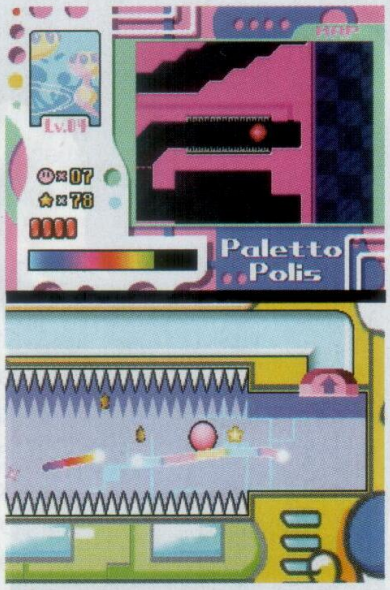
Et comme il n'est point de bon jeu de plate-forme sans moult passages secrets et bonus cachés, on compte trois pièces de bronze par niveau. Tantôt bien visible, tantôt dissimulée dans les caches les plus tordues, cette précieuse monnaie vous permettra d'acheter de nouvelles couleurs pour le pinceau, de nouvelles mélodies ou encore de débloquer des modes de jeu alternatifs. Il sera ainsi possible de refaire chaque niveau dans une limite de temps draconienne ou avec une réserve d'encre limitée au strict minimum qui, à l'inverse du mode principal, ne se rechargera pas automatiquement. Les autres modes ou les mini-jeux ne sont que les déclinaisons à difficulté croissante des boss du jeu. C'est là que le bât blesse : on ne compte en tout et pour tout que trois types de boss, intéressants certes, mais en quantité nettement insuffisante. Le seul autre reproche sérieux que l'on pourrait adresser au titre est l'absence de tout mode multijoueur. On aurait pu imaginer un partage des rôles en mode coopératif : l'un qui trace la ligne, l'autre qui pointe Kirby, les ennemis et les décors ; ou une compétition jusqu'à quatre pour certains mini-jeux qui paraissent taillés pour le mode multijoueur, comme la course de chariots, l'une des épreuves des boss. Voilà les deux seuls griefs qui séparent ce *Kirby* de la perfection ludique. **SELM**

La pierre permet d'échapper à la « gravité inversée » dans les niveaux sous-marins...

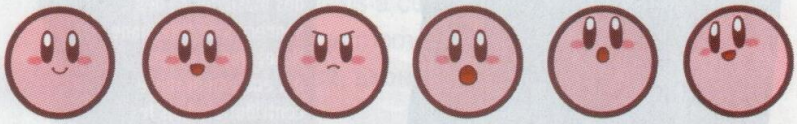


Canons et tremplins à la *Sonic*, mais on contrôle beaucoup plus ce qui se passe.

Les décors, très stylisés, sont dans le plus pur esprit *Kirby*.



Pour les passages les plus délicats, évitez au maximum de trembler.



RÉALISATION
Superbes décors 2D et animations sympas : une esthétique parfaite pour un *Kirby*.

JOUABILITÉ
Innovante et pensée jusque dans ses moindres détails, une jouabilité aux petits oignons.

SON
Des musiques rigolotes et entraînantes, des bruitages dans la tradition Nintendo... Cool !

DURÉE DE VIE
Honorable pour un jeu de plate-forme grâce aux pièces cachées. Mais où est le mode multijoueur ?

VERDICT Bâti sur les fonctionnalités exotiques de la DS, ce *Kirby* est une réussite et une expérience à part. C'est dire si on attend avec impatience les prochaines aventures de la petite boule rose...

18/20

LES SIMS 2

À VOUS DE PRENDRE LES RÊNES D'UN HÔTEL MITEUX POUR LE TRANSFORMER EN PALACE DE GRAND STANDING. LA TÂCHE EST TRISTEMENT PLUS SIMPLE QU'IL N'Y PARAÎT !

PLUS
- Système de dialogue
- Graphismes
- Ambiance sonore

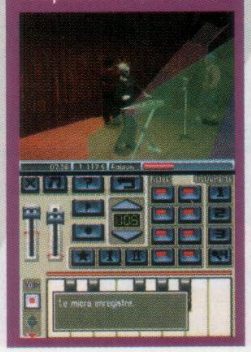
MOINS
- Durée de vie
- Clients farfelus
- Action répétitive

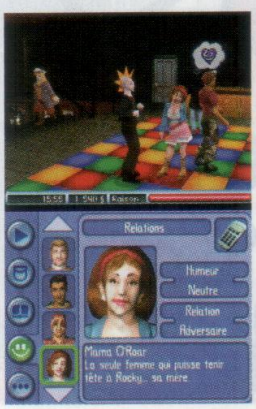
Dès que vous arrivez à Zarbville, votre voiture vous fait le coup de la panne. C'est l'occasion ou jamais de prendre un peu de repos à l'hôtel du coin. Mais voilà, le propriétaire a pris la poudre d'escampette. Le réceptionniste et le maire du coin vous supplient de prendre la gérance dudit hôtel et, si possible, d'améliorer le standing de l'établissement. Les clients commencent à défiler dans le hall de la réception. La seule suite étant annexée par un gangster, il ne vous reste plus qu'une chambre à attribuer. Les Sims que vous côtoyez s'avèrent tous dépressifs, voire pour certains franchement agressifs. C'est une bonne occasion de découvrir le nouveau système de dialogue conçu pour les calmer ou pour les consoler. Lorsqu'une causerie s'engage, vous avez le choix entre trois réponses. La bonne, celle qui fera progresser favorablement le cours de la discussion, dépend des mouvements de votre interlocuteur. Il est donc nécessaire de décrypter la gestuelle des Sims pour

UNE FOIS LES PERMIS DE CONSTRUIRE ACQUIS, AVANCEZ L'HORLOGE INTERNE DE HUIT HEURES ET VOUS AUREZ VOTRE PALACE.

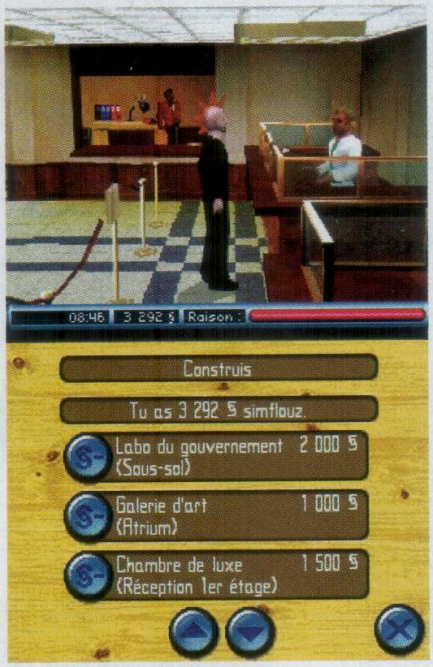
POUR LES ARTISTES

Les Sims 2 a le mérite d'exploiter toutes les capacités offertes par la DS. L'écran tactile permet de peindre des tableaux ou de composer des musiques et des sonneries de téléphone. Notez que le micro est également mis à contribution dans les compositions musicales.





GENRE SIMULATEUR DE VIE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 3 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS **ÉDITEUR** MAXIS **PRIX** ENVIRON 40 €



Tout aménagement à réaliser dans votre hôtel nécessite un permis de construire.

Le système de dialogue, inédit, est la seule idée originale proposée dans cet opus des Sims.

Ikea ne risque rien au regard du peu de références du catalogue de meubles des Sims.

déterminer la réponse la plus appropriée. Une nouveauté bien vue et qui a le mérite d'être originale. En revanche, la phase d'amélioration est franchement ridicule. En gros, vous passez deux heures à gagner des simflouzes au casino ou en donnant de temps en temps un coup d'aspirateur. Lorsque vous avez accumulé des fonds suffisants, rendez-vous à la mairie pour obtenir les permis de construire propres à chaque aménagement. Une fois ces permis acquis, il faut huit heures pour mener la construction à terme. Quittez la partie, avancez l'horloge interne de la DS de huit heures, et voilà ! Vous avez construit un hôtel qui n'a rien à envier au *Negresco*. La seule chose qu'il vous reste à faire, c'est de répondre aux exigences des clients. Des demandes qui se résument le plus souvent à l'achat d'un meuble pour leur en faire cadeau. Une heure plus tard, le client reconnaissant vous passe un coup de fil pour vous dire : « *Sale bouffon pixellisé avec deux polygones, je peux pas te sentir !* » Dans la liste des aménagements annexes à l'hôtel, il y a notamment une galerie d'art et une salle de concert. Dans ces deux pièces, il est possible de composer de la musique ou de peindre des tableaux grâce à l'écran tactile. Vous pouvez ensuite échanger vos créations ou encore jouer aux cartes avec d'autres joueurs. Le mode solo ne se révèle donc guère passionnant et le mode multijoueur est sans intérêt. Visiblement, Maxis a conçu ce jeu dans un moment d'égarement. **STONEHENGE**

RÉALISATION
Les Sims 2 repose sur un environnement en 3D temps réel de belle qualité. Rien à dire.

JOUABILITÉ
Le jeu a recours à toutes les capacités de la DS. L'écran tactile et le micro sont sollicités.

SON
Le langage caractéristique des Sims fait toujours son petit effet. Les musiques sont de qualité.

DURÉE DE VIE
La durée de vie est dramatiquement courte. En deux heures, on a construit l'hôtel idéal.

VERDICT Le comportement des Sims est exaspérant. On a plus l'impression de gérer un asile qu'un hôtel. À trop vouloir évoluer, Maxis s'est fourvoyé et a perdu l'esprit *Sims* original. Qu'est-ce qu'on s'ennuie !

8/20

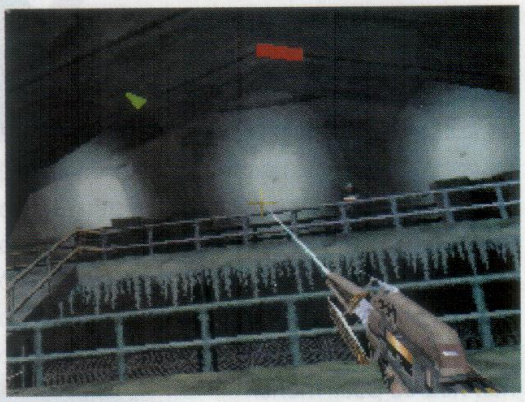
GOLDENEYE : AU SERVICE DU MAL

LES FPS ÉTAIENT ABSENTS SUR DS ! UNE BONNE RAISON POUR NE PAS FAIRE LA FINE BOUCHE. D'AUTANT PLUS QUE, MALGRÉ SES DÉFAUTS, CE JEU TIENT PLUTÔT LA ROUTE.

PLUS
- 3D réussie
- Arsenal fourni
- Fusil de sniper

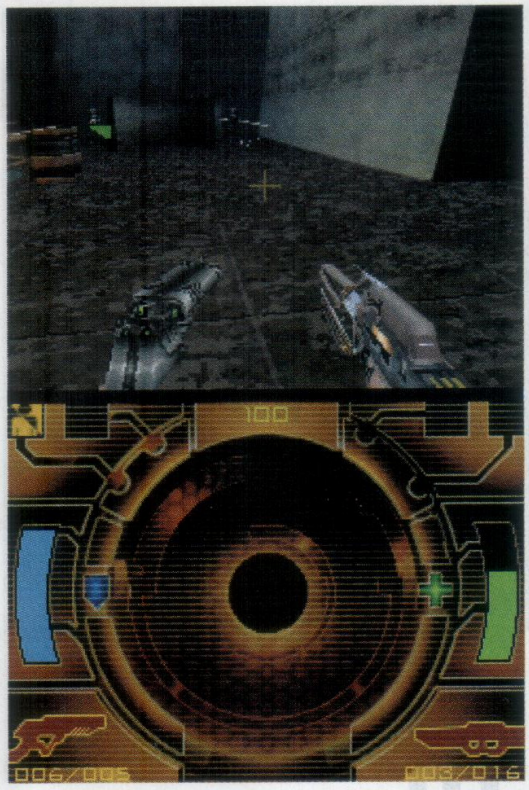
MOINS
- Ennemis suicidaires
- Trop facile
- Musiques et voix

Tout commence par une mission d'entraînement ordinaire dans un simulateur du MI6. Ce niveau, assez court, fait office de didacticiel pour vous familiariser avec les commandes déroutantes du jeu. La mission se solde automatiquement par un échec et le verdict tombe : vous n'êtes plus apte à appartenir aux services secrets de Sa Majesté. C'est alors qu'Auric Goldfinger vous propose d'entrer à son service pour éliminer le Dr No, responsable de la perte de votre œil trois ans plus tôt. Par ailleurs, ce bon Samaritain offre de financer la greffe d'un œil électronique. Dans la pratique, le jeu propose trois types de contrôle. Au pouce ou au stylet, il faut évidemment interagir avec l'écran tactile. Cela paraît une bonne idée mais, à l'usage, l'ergonomie est un désastre. Heureusement, le jeu propose une troisième option, plus classique : la croix directionnelle associée aux boutons. Et là, tout de suite, on sent et on apprécie la différence. *GoldenEye* est constitué d'un mode Campagne et d'un mode Entraînement Virtuel qui sont étroitement liés. Le premier propose six missions avec plusieurs objectifs à atteindre. Chaque mission menée à bien débloque une arène pour l'entraînement virtuel. Et c'est dans ces arènes que vous pouvez débloquer les améliorations pour

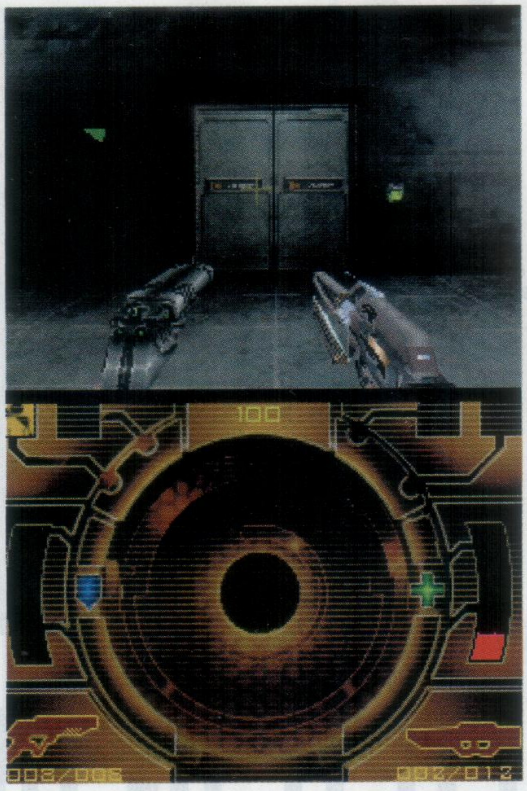


S'il faut, le plus souvent, plusieurs balles pour tuer un ennemi, le fusil à rayons EM est, lui, plus expéditif.

GENRE FPS **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 8 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS **PRIX** ENVIRON 40 €



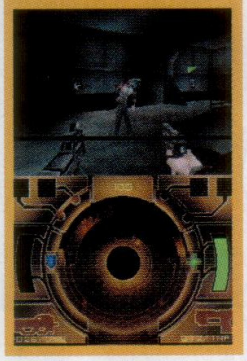
Collectez les bonus pour améliorer le blindage de votre gilet pare-balles, symbolisé par la jauge bleue.



Lorsque votre jauge de vie vire au rouge, cachez-vous quelques secondes pour vous régénérer.

JOUABILITÉ «À L'ANCIENNE»

Le contrôle à l'écran tactile est injouable au pouce ou au stylet. L'effort des développeurs pour utiliser l'écran tactile est très louable, mais rien ne vaut le bon vieux système traditionnel ! Ici, vive la croix directionnelle et vive les boutons.



votre *GoldenEye*. L'interaction entre la campagne et l'entraînement virtuel est un indéniable plus. L'action se déroule par ailleurs dans un environnement 3D soigné et varié. La progression est relativement aisée puisque les dégâts subis n'ont que peu d'incidence. En effet, en cas de blessure, il suffit de se dissimuler quelques secondes pour se régénérer à 100 %. Si cette aberration doit faire bondir les puristes du FPS, le jeu n'en est pas moins prenant du fait, notamment, des bonus de perfidie obtenus en éliminant avec style ses ennemis. Le style, c'est, par exemple, activer un réacteur alors que des ennemis se trouvent près des tuyères. *GoldenEye* est également un jeu orienté multijoueur. Avec une carte par DS, jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter selon plusieurs styles de partie. Avec une seule carte, le multijoueur se cantonne au mode Entraînement Virtuel. Malgré un manque flagrant de réalisme, *GoldenEye* fait un FPS honorable et agréable. **STONEHENGE**

LES BONUS DE PERFIDIE OBTENUS EN ÉLIMINANT AVEC STYLE VOS ENNEMIS RENDENT LE JEU TRÈS PRENANT.

RÉALISATION
L'environnement en 3D est plutôt bien fichu et les niveaux agréablement variés.

JOUABILITÉ
Évitez d'utiliser l'écran tactile. Rabattez-vous sur les contrôles classiques, comme les boutons.

SON
Le tout ne laisse pas un souvenir impérissable. Peu de musique et des voix pathétiques.

DURÉE DE VIE
Ce jeu est assez facile et on en vient vite à bout. Reste un mode multijoueur bien pensé.

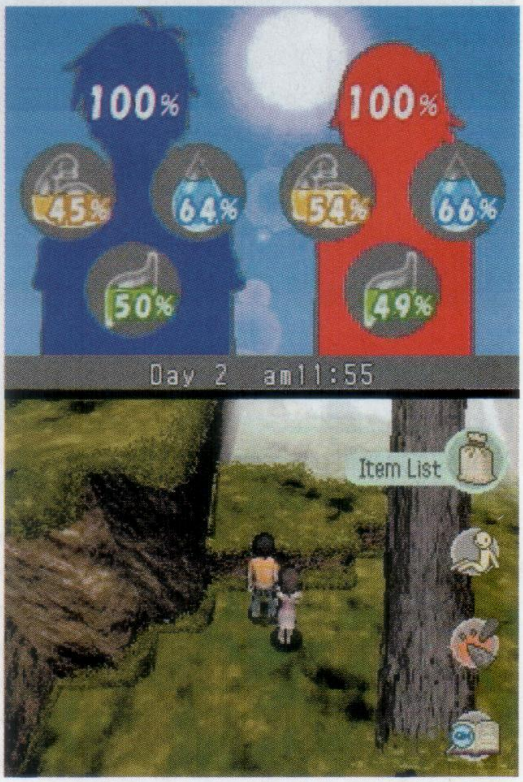
VERDICT Ce premier FPS sur DS n'est pas une référence de réalisme. Les modes Campagne et Entraînement Virtuel sont cependant bien réalisés et son orientation multijoueur pourrait faire des adeptes.

13/20

LOST IN BLUE

PREMIER «SURVIVAL» DE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO SANS UN MONSTRE NI UNE GOUTTE DE SANG, *LOST IN BLUE* VA VOUS PRENDRE AUX TRIPES COMME JAMAIS UN JEU NE L'A FAIT AUPARAVANT.

Attention, jeu d'exception ! *Lost in Blue* n'est peut-être pas parfait, mais il sort très clairement du lot ; il fait partie de ces jeux qui ont de la personnalité. Rien que sur le principe, il se démarque : vous incarnez Keith, un jeune lycéen échoué sur une île déserte, et qui y rencontre Skye, une malvoyante de son âge. L'histoire ? Il n'y en a pour ainsi dire pas. L'unique objectif est, en effet, de survivre, à la façon de *Koh-Lanta* (ou de Robinson Crusoé, histoire de se la jouer cultivé !), dans ce lieu hostile et sauvage. Dès les premières secondes, on se retrouve ainsi lâché dans un monde inconnu, sans aucun repère. De la plage, on hésite… Rejoindre les terres, se balader du côté des rochers, suivre le rivage ? L'impression de liberté est totale et confine presque au malaise ; on ne sait que faire ni où aller ! Seulement, le temps est compté : le héros s'épuise très vite et peut mourir (Game over, bien entendu)



Il faut constamment avoir l'œil sur les indicateurs : en cas de soif ou de maladie, la santé s'effondre vite !

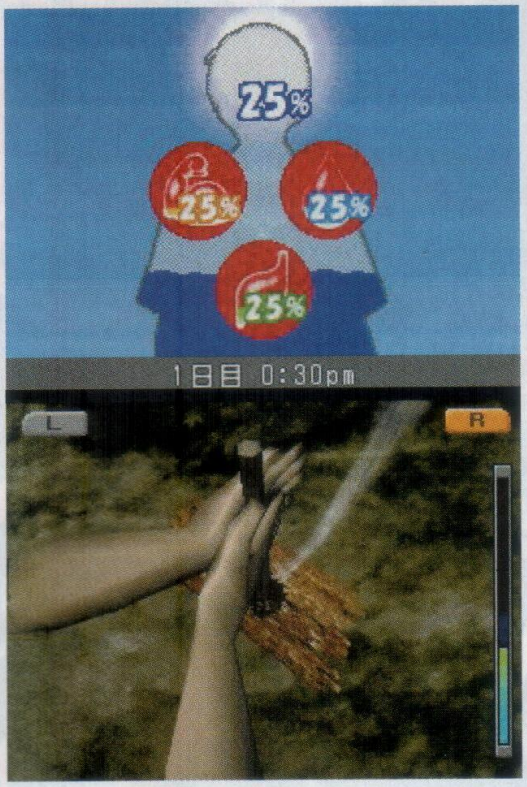
PLUS

- Concept original
- Très réaliste et difficile
- Plutôt captivant

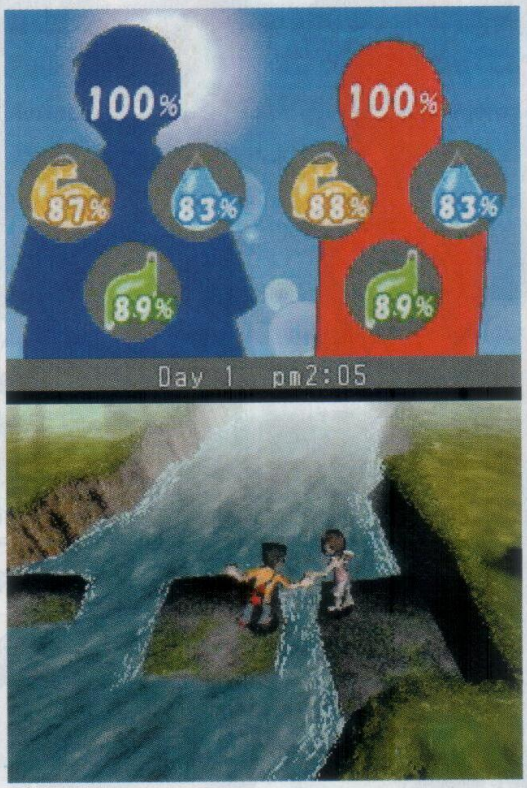
MOINS

- Rebutant au début
- Très exigeant
- Trop d'allers-retours

GENRE AVENTURE / GESTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR KONAMI **PRIX** ENVIRON 45 €



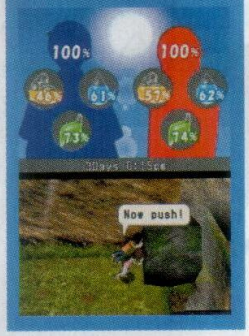
Un certain nombre d'épreuves manuelles passent par les fonctionnalités de la DS. Pour attiser le feu, soufflez !



La jeune Skye peut vous suivre, mais il faut lui tenir la main. Elle pourra, en retour, vous être d'une aide précieuse.

LA (SUR)VIE EN COUPLE

En plus de la vôtre, vous devez gérer la vie de la jeune fille échouée avec vous. Ses lunettes étant brisées, elle ne voit pas et ne se déplace pas de manière autonome. Vous pouvez la guider en chemin (sa présence aide parfois) ou la laisser à la grotte, où elle exprimera ses talents de cuisinière !



en quelques minutes seulement. Sa vie se résume à quatre indicateurs (fatigue, faim, soif, santé générale) qui diminuent peu à peu. Lorsque Keith est épuisé et assoiffé, ses points de vie se mettent à défiler aussi sec : ce n'est plus qu'une question de secondes ! Comment y remédier ? Il faut boire, manger… et vite ! Mais attention, l'eau de mer n'est, bien sûr, pas potable ; le fleuve est turbulent ; les noix de coco ne contiennent que peu du précieux lait ; les algues doivent être cuites ; les légumes appellent une utilisation parcimonieuse ; les champignons peuvent se révéler nocifs… Se reposer est possible presque tout le temps, mais il faut avoir le ventre plein, ce qui assèche votre gosier… Bref, c'est l'enfer ! Avec Skye (qui restera le plus souvent dans la grotte qui vous sert d'abri), vous devrez donc vous organiser : pareil à l'homme de Cro-Magnon, vous apprendrez à faire du feu, à constituer des provisions, à aménager des cultures et à chasser à l'arc ou à pêcher, en affinant vos compétences au fur et à mesure de vous découvrirez l'île. Les premières parties sont aussi exigeantes que déboussolantes, et il faut s'y prendre à plusieurs reprises avant de pouvoir avancer dans le jeu. Mais son principe prenant, sa difficulté très élevée mais réaliste et l'aspect gestion (façon *Harvest Moon*) qui s'affirme peu à peu en font une expérience tout à fait à part. Nous recommandons à tous les joueurs férus d'aventure ce « survival » élégant, pour peu qu'ils soient patients ! **WILLIAM**

L'IMPRESSION DE LIBERTÉ EST TOTALE ET CONFINE PRESQUE AU MALAISE TANT ON NE SAIT QUE FAIRE NI OÙ ALLER !

RÉALISATION
Le look manga est étonnant et correspond assez peu au gameplay réaliste.

JOUABILITÉ
Plutôt irréprochable. L'inventaire, réellement limité, met la pression !

SON
Musique d'ascenseur… On aurait préféré du bon son thriller ou d'ambiance.

DURÉE DE VIE
Comptez une quinzaine d'heures, scénarios parallèles compris.

VERDICT *Lost In Blue* est difficile à jouer. Le réalisme fait partie de son intérêt : les conditions sont extrêmes et cette quête de la survie est aussi originale que captivante.

15/20

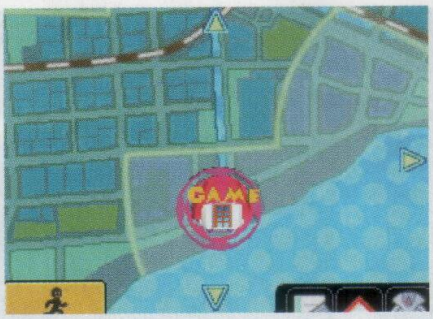
YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR

UTILISATION JUDICIEUSE DU STYLET, DIDACTICIEL POUR LES NOVICES, MULTIJOUEUR CAPTIVANT… POUR SA PREMIÈRE INCURSION SUR DS, LE TITRE DEVRAIT FAIRE UN CARTON!

PLUS
- Confort de jeu
- Présence d'un didacticiel
- Mode multijoueur

MOINS
- Graphisme moyen
- Pas de multi via Internet
- Bande-son un peu légère

Comment, après plusieurs années de tapage télévisuel sous forme de dessin animé, après le succès éloquent du jeu de cartes et du manga, après les classeurs, les figurines et les diverses adaptations en jeux vidéo… oui, comment, aujourd'hui, ne pas encore connaître *Yu-Gi-Oh!*, sa Tomate Mystique et son Dragon Blanc aux Yeux Bleus? Aussi incontournable que Harry Potter et sa baguette magique, Yugi Muto et son deck de plus de 1 000 cartes arrivent enfin sur DS. Une première adaptation à l'écran tactile de la nouvelle console de Nintendo et une remarquable réussite, pour plus d'une raison! L'argument le plus important dans ce sens et qui rend *Nightmare Troubadour* incontournable, vient du formidable confort qu'instaure l'écran tactile dans ce jeu. Car, entre deux duels, vous allez passer du temps à trier vos nouvelles cartes, à les étudier



C'est en déplaçant le curseur sur la carte que vous localisez d'éventuels duellistes. Le magasin ainsi que d'autres lieux clés y sont indiqués.

VOTRE ALBUM

Voilà un détail dont raffoleront certains puristes : l'album ! Ce précieux objet vous permettra de frimer devant tous vos potes qui ont moins de cartes que vous. Les jaloux pourront toujours provoquer des duels...

et à construire un deck de plus en plus puissant. La simplicité d'utilisation de l'interface rend ces moments, par ailleurs très importants, vraiment agréables à pratiquer… presque autant que si on manipulait les véritables cartes. Le fonctionnement du jeu est assez basique. Sur un plan symbolisant la ville où s'affrontent les duellistes, vous allez chercher des adversaires à l'aide d'un curseur qui change de couleur lorsque vous êtes à proximité d'un adversaire potentiel.
Un principe à l'intérêt discutable : on passe en effet quelques secondes à « scruter » la carte jusqu'à ce que le curseur devienne rouge.

Le booster acheté, vous vivrez un moment de suspens lors de la découverte des cartes.

Hormis cette utilisation du stylet, nous n'avons pas trouvé d'autres intérêts ou astuces, et ce n'est pas faute d'avoir fouillé les moindres recoins de la ville. Diriger notre petit duelliste comme dans *Le jour du Duelliste* (sur GBA) n'aurait pas été moins agréable. Une fois un compétiteur trouvé, vous pouvez engager le duel. En gagnant, vous récupérez des points d'expérience ainsi que des points qui vous permettent d'acheter de nouveaux boosters (paquets de cinq cartes). Comme pour les versions

LE FORMIDABLE CONFORT INSTAURÉ PAR L'ÉCRAN TACTILE REND *NIGHTMARE TROUBADOUR* INCONTOURNABLE.

GBA (*Le jour du Duelliste* ou bien *World Championship 2004*), un certain nombre de nouveaux duellistes se débloquent en fonction du nombre de victoires accumulées contre un adversaire donné. Au total, c'est donc plus d'une trentaine de duellistes issus

Au moindre doute, vous pouvez demander des détails sur une carte. Le descriptif s'affiche alors sur l'écran du haut.

L'écran du haut affiche une vue en 3D. Pour tirer une carte, il suffit de toucher votre deck sur celui du bas.

Ne minimisons pas les menus plaisirs : la destruction d'une carte, par exemple, se solde par une petite animation fort sympathique.

CONSTRUIRE SON DECK

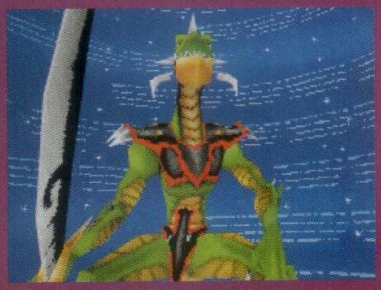
À l'aide de votre stylet, vous allez pouvoir trier rapidement vos cartes et les placer dans votre deck. Notez que vous pouvez, bien sûr, préconstruire différents types de deck, histoire de ne pas avoir à tout refaire avant chaque combat. Passez du temps à préparer votre jeu et vous gagnerez en efficacité. Connaître vos adversaires et leur adapter votre deck est important pour ne pas se faire écraser pendant les duels.

Une trentaine de duellistes sont présents dans le jeu... de quoi s'occuper durant de bien longues heures !

INVOCATIONS

Lors des invocations, vous aurez enfin le plaisir de voir les monstres sortir des cartes et bouger légèrement. Ce n'est pas encore la grosse animation, mais c'est déjà un effort de fait. Certaines d'entre elles sont en 3D : il s'agit souvent des invocations de monstres plus puissants que les autres. Voilà de quoi agrémenter les parties.

Les monstres communs, en 2D, sortent des cartes, prêts à l'attaque.



Une animation en 3D de monstres puissants devrait effrayer l'adversaire.

du dessin animé et du manga que vous allez affronter, chacun possédant son deck particulier dont il vous faudra trouver la faille. Soulignons à ce propos que si l'I.A. est variable d'un adversaire à l'autre, elle est dans l'ensemble un peu plus poussée que de coutume. Les développeurs ont également ajouté une notion de temps qui rend les duels du soir parfois plus difficiles que ceux de jour. À présent, le jeu commence le matin et à l'issue de chaque duel, un curseur symbolisant le temps qui passe se déplace. Lorsque le curseur arrive assez loin dans la nuit, vous avez l'obligation d'aller vous coucher ! Ainsi, il arrive que certains duels qui s'éternisent vous empêchent d'en faire d'autres dans une même journée. Soulignons un progrès dans la série : l'adversaire ne « devine » plus la valeur défensive de vos cartes posées sur le terrain face cachée. Malgré le nombre de jeux existant à ce jour autour de la licence, *Nightmare Troubadour* apparaît donc de loin comme la version la plus conviviale et la plus complète de *Yu-Gi-Oh!*. Le mode Wi-fi (qui ne fonctionne pas via Internet) permet d'échanger des cartes entre joueurs et de faire des duels vraiment passionnants, à condition que chacun possède son propre exemplaire du jeu. Rien n'empêchera alors les puristes de miser quelques cartes rares lors de ces parties multijoueurs. Il faut tout de même préciser que le développeur et éditeur Konami a enfin décidé d'inclure, pour la première fois, un didacticiel permettant aux novices d'apprendre les règles en douceur, ainsi qu'un mode Défi où il faut remporter un duel en un nombre donné de coups. Quoi de plus idéal pour apprendre à sortir certaines combinaisons de cartes ? *Yu-Gi-Oh! : Nightmare Troubadour* est un excellent jeu de stratégie. C'est à ce titre que nous vous le conseillons chaleureusement, que vous soyez, ou non, déjà conquis par le charisme de Yugi. **LEFLOU**

LE MODE WI-FI PERMET D'ÉCHANGER DES CARTES ET DE FAIRE DES DUELS VRAIMENT PASSIONNANTS.

RÉALISATION
Certaines invocations sont en 3D, mais l'ensemble aurait pu être plus joli, notamment les cartes.

JOUABILITÉ
Le confort fourni par l'écran tactile et le double écran s'illustre bien dans ce jeu de stratégie.

SON
Certains bruitages sont très réussis, mais *NT* ne brille pas particulièrement par sa bande-son.

DURÉE DE VIE
Débloquer les adversaires et récupérer toutes les cartes en défiant vos amis vous prendra des mois.

VERDICT Une excellente adaptation du jeu de cartes. Les règles sont respectées et l'on enchaîne avec plaisir les duels. Un didacticiel rend le jeu accessible à tous. Une réussite.

16/20

NANOSTRAY

RÉSULTAT MITIGÉ POUR LE PREMIER SHOOT'EM-UP DE LA DS. MALGRÉ UNE EXCELLENTE RÉALISATION, QUELQUES DÉFAUTS L'EMPÊCHENT D'ÊTRE ABSOLUMENT INCONTOURNABLE.

PLUS
- Réalisation soignée
- Les boss
- Mode Défi

MOINS
- Un peu mou
- Gestion des armes
- Trop facile

Déjà responsables des très honorables *Iridion 3D* et *Iridion II* sur GameBoy Advance, les développeurs de *Nanostray* prennent la pole position sur DS en sortant le premier shoot'em-up « old school » de la console. La réalisation est soignée avec des décors en 3D et une action en 2D, ce qui donne un effet de profondeur sympathique. Passons sur un scénario classique de luttes contre un empire galactique et entrons dans le vif du sujet. Vous avez le choix entre plusieurs modes de jeu : Aventure, Défi et Arcade – ce dernier n'est pas accessible au début du jeu. Au menu du mode Aventure, sept planètes hostiles à traverser et, au bout du chemin, un boss à affronter. À chaque fois que vous éliminez un de ces boss, le niveau que vous venez de traverser devient accessible en mode Arcade (plus difficile). Bien sûr, l'important dans ce style de jeu, c'est le système de tir. Malheureusement, et malgré son originalité, celui-ci n'est pas très concluant. Vous ne pouvez changer de tir qu'en utilisant votre stylet et en sélectionnant l'une des quatre armes indiquées sur l'écran tactile. Cela fait intervenir les possibilités tactiles de la DS, mais de manière discutable, et vous n'aurez guère le loisir de changer de tir dans le feu de l'action. Au final, on se résout à garder le même armement pendant tout le niveau pour le changer durant la phase d'introduction du boss. C'est dommage, alors qu'une simple pression sur le bouton L ou R aurait été parfaite. Malgré ce manquement, *Nanostray* reste très jouable avec des

Vous pouvez envoyer une de vos trois bombes en stock pour détruire vos ennemis dans un superbe feu d'artifice.

GENRE SHOOT'EM-UP **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR SHIN'EN **ÉDITEUR** THQ **PRIX** ENVIRON 40 €

Trop petites, les icônes de tir ne peuvent être choisies avec les doigts (écr. du bas).

Lorsque vous affrontez un boss, appuyez sur Scan pour découvrir son point faible.

Les boss, imposants et résistants, se transforment pour la plupart après avoir perdu la moitié de leur énergie. Les bombes sont particulièrement efficaces contre eux.

décors superbes et des combats intenses contre des boss impressionnants dont il faut trouver le point faible. L'action manque peut-être un peu de pêche : gênant pour ce genre de titre. Cela dit, il reste le mode Arcade, plus dur, à se mettre sous la dent, ainsi que le mode Défi où vous devez refaire les niveaux avec un score minimum. *Nanostray* est beau, parfaitement réalisé, et ses modes de jeu permettent d'y rejouer avec plaisir, notamment à deux. Le jeu pèche principalement par son système de tir, pas assez souple. Une faiblesse qui aura peut-être disparu dans un éventuel *Nanostray 2*… Un bon joueur est toujours friand de jeux d'action soignés. **WONDER**

MALGRÉ SON ORIGINALITÉ, LE SYSTÈME DE TIR VIA L'ÉCRAN TACTILE N'EST PAS TRÈS CONCLUANT.

SOIGNEZ VOS SCORES !

Nanostray comprend un système de multiplication des points. Certains ennemis laissent des sortes de pièces bleues quand ils sont détruits. Il faut en récupérer le plus possible : passé un certain nombre, elles démultiplient votre score.

RÉALISATION
Les décors sont superbes et l'animation ne souffre d'aucune faiblesse. Du très grand art.

JOUABILITÉ
L'impossibilité de bien sélectionner son tir est pénalisante, même si le jeu demeure très jouable.

SON
Les musiques, de qualité, rythment bien l'action du jeu. Les bruitages sont excellents.

DURÉE DE VIE
La présence des modes Arcade et Défi confèrent une bonne durée de vie à *Nanostray*.

VERDICT Malgré ses ratés, la qualité globale de *Nanostray* devrait contenter les amateurs de shoot'em-up, grâce, notamment, à sa durée de vie conséquente et à sa réalisation de haute volée.

13/20

FIFA 06

ELECTRONIC ARTS OUVRE LES HOSTILITÉS « FOOT » SUR DS. LE TITRE DEVRAIT S'IMPOSER EN ATTENDANT UN *PES* POUR LE PRINTEMPS PROCHAIN.

À première vue, *FIFA 06* constitue une agréable surprise pour les amateurs de ballon rond. Le jeu présente bien, avec une 3D honnête et une prise en main instinctive. À y regarder de plus près, on constate vite que malgré un contenu dense, le jeu manque de profondeur et souffre d'une relative facilité. Pour en profiter pleinement, commencez par modifier la difficulté du jeu, à plus forte raison si *FIFA* n'a plus de secret pour vous. D'un point de vue technique, quasiment tout ce qui se voit au cours d'une retransmission de match de haut niveau est réalisable. Longues ouvertures en profondeur, une-deux, balles piquées, roulettes façon Zidane, ballon au pied… tout est envisageable grâce aux astucieuses combinaisons entre le bouton L et les boutons en façade. *FIFA* oblige, on a vite fait de se prendre pour un Ronaldinho de console. En phase défensive, l'action est beaucoup plus classique, bien entendu. Lors des matchs, les gardiens n'ont pas souvent la possibilité de s'illustrer. En fait, pour juguler les scores-fleuve (qui restent aisément réalisables au niveau Facile), les développeurs ont pris le parti de réduire la précision des buteurs. Dans la pratique, ça se traduit

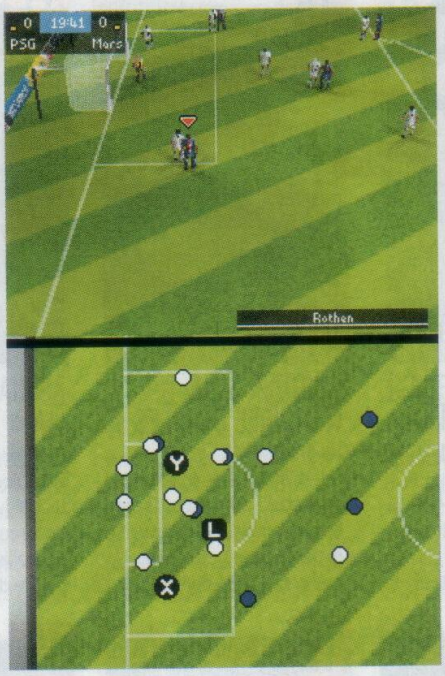
PLUS
- Ralentis
- Durée de vie
- Très complet

MOINS
- Tirs non cadrés
- Son lors des matchs
- Trop facile

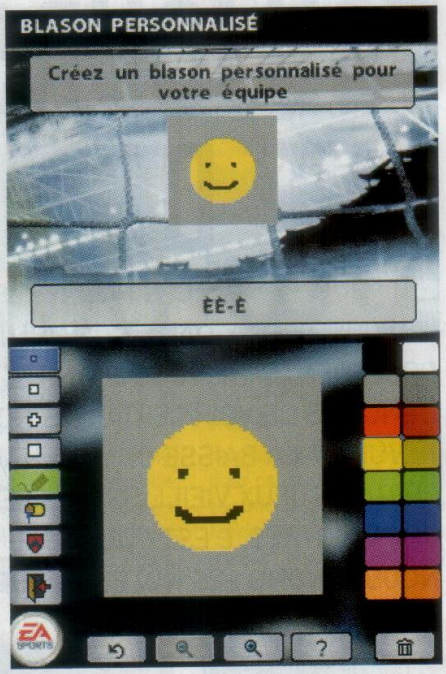
FIFA 06 **gère parfaitement le hors-jeu. Il prend même la peine de justifier les décisions de l'arbitre.**

GENRE SIMULATION SPORTIVE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR EA SPORTS **ÉDITEUR** ELECTRONIC ARTS **PRIX** ENVIRON 40 €

Outre l'affichage d'un radar, l'écran tactile permet de modifier la stratégie de l'équipe.



Pour les corners et les touches, sélectionnez le joueur à qui vous souhaitez donner le ballon.



Créez et personnalisez une équipe dans ses moindres détails, jusqu'aux supporters.

par 80 à 90 % de tirs non cadrés. Pour le contenu, le jeu vous propose une légion de championnats européens ainsi que quelques autres plus exotiques, comme celui de la Corée du Sud, du Mexique ou des États-Unis. La composition des équipes est authentique,

POUR JUGULER LES SCORES-FLEUVE, LES DÉVELOPPEURS ONT RÉDUIT LA PRÉCISION DES BUTEURS.

même si l'on doit déplorer des omissions relatives à certains transferts tardifs. UEFA, coupes nationales, Coupe du monde, Ligue des champions, rien ne manque. Pour cette dernière, on regrettera de ne rien pouvoir paramétrer. On est obligé d'y jouer avec l'une des équipes qualifiées pour la saison en cours. Nous n'avons rien contre Lille ou Lyon, mais certains auraient bien aimé pouvoir jouer avec d'autres équipes. Enfin, le jeu propose un mode Carrière intéressant, mais aussi de longue haleine puisqu'il s'étale sur cinq ans avec des objectifs variables selon le standing du club. Ainsi, EA nous propose un titre très complet et fidèle à sa série. Il s'imposera sans grande difficulté en raison de l'absence de concurrence… pour le moment! **STONEHENGE**

ON REFAIT LE MATCH

FIFA 06 est doté d'un mode Ralenti qui permet d'admirer vos exploits sous toutes leurs coutures, avec un zoom en prime. Inutile d'interrompre le rythme des matchs pour l'utiliser. En effet, le jeu propose une sélection des temps forts à la fin des rencontres.

RÉALISATION
C'est propre et fluide, mais le déroulement des matchs n'est pas toujours réaliste.

JOUABILITÉ
Malgré l'aspect technique très complet, la prise en main est particulièrement rapide.

SON
Les musiques des menus sont sympas. En match, ça se limite à un bruit de fond pour le public.

DURÉE DE VIE
Avec des scénarios, des saisons et un mode Carrière, il y a largement de quoi vous occuper.

VERDICT *FIFA 06* fait bonne impression visuellement. Comme toujours avec cette série, il flatte l'ego des joueurs en leur permettant de réaliser de beaux gestes techniques sans avoir des heures de pratique.

13/20

TOUJOURS SUR DS

RETROUVEZ DANS CES PAGES LES JEUX DS TESTÉS DANS NOS NUMÉROS PRÉCÉDENTS. NE VOUS ÉTONNEZ DONC PAS DE VOIR CERTAINES NOTES REVUES À LA BAISSE OU À LA HAUSSE. CERTAINS JEUX VIEILLISSENT MIEUX QUE D'AUTRES. C'EST POURQUOI, NOUS TENONS LES NOTES À JOUR.

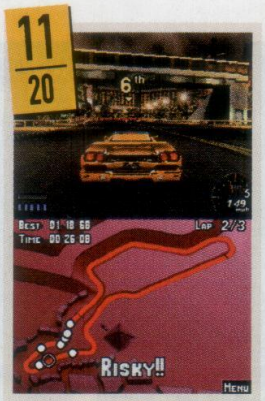
14/20

ANOTHER CODE MÉMOIRES DOUBLES

Nintendo

Une histoire prenante, un jeu d'aventure simple d'utilisation et une ambiance particulière rendent ce jeu attachant. Un peu court, c'est dommage.

11/20

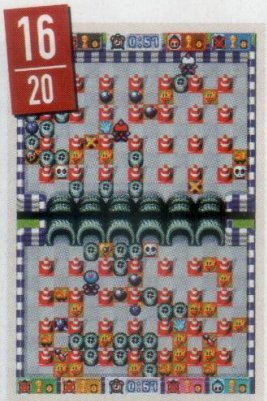


ASPHALT URBAN GT

Ubisoft

Premier jeu de course sorti sur DS, il accuse un coup de vieux technique. Le faible nombre de circuits et des problèmes de collisions lui font encore perdre des points.

16/20



BOMBERMAN DS

Ubisoft

Une carte, huit DS et vous enchaînerez les parties à vous lancer les bombes à travers le double écran. Explosion de rire garantie et un mode solo convenable.

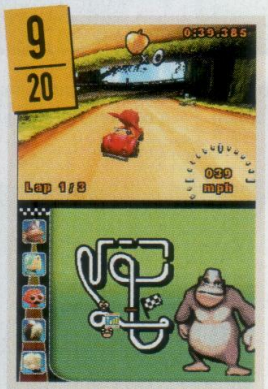
15/20

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Konami

Mélange de plate-forme et de jeu de rôle, ce titre est d'une finition sans reproche. L'aventure est longue et captivante. Défiez aussi vos amis en wi-fi.

9/20



COCOTO KART RACER

Big Ben Interactive

Très propre sur lui, ce clone de *Mario Kart* n'offre pas suffisamment de circuits et les designs, une catastrophe, ne le rendent pas attirant. Multi jusqu'à quatre joueurs en wi-fi.

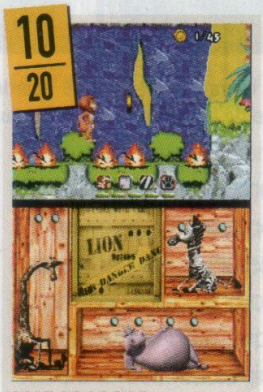
12/20

LES URBZ LES SIMS IN THE CITY

Electronic Arts

Contrairement aux consoles de salon, ce *Urbz* associe aventure et gestion. Quasi identique à la version GBA, le jeu ne profite pas du potentiel de la DS.

10/20



MADAGASCAR

Activision

Trop court et sans originalité, *Madagascar* est un titre de plate-forme qui ne propose que quelques passages et petits jeux sympathiques. On oublie vite l'ensemble.

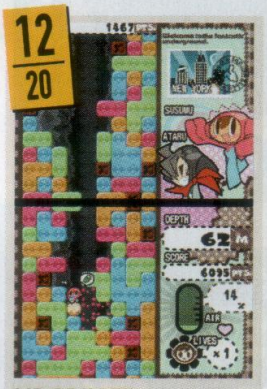
16/20

METEOS

Nintendo

Concept simple, prise en main immédiate : *Meteos* est aussi indispensable que l'était *Tetris* à son époque. Seul ou à plusieurs, jusqu'à quatre joueurs, l'essayer... c'est l'adopter !

12/20

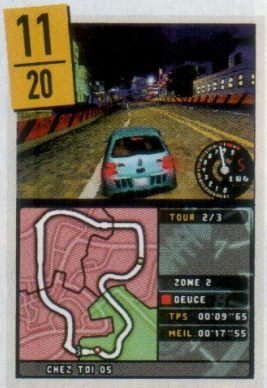


MR DRILLER DRILL SPIRITS

Namco

Au stylet ou à la croix directionnelle, *Mr Driller* est un jeu parfois brouillon mais accrocheur. Un peu répétitif pour être vraiment indispensable.

11/20



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Electronic Arts

Un bilan mitigé pour cette star des jeux de course. Le contenu est honnête, mais la réalisation ne suit pas. On pouvait espérer mieux sur DS.

15/20

PAC-PIX

Nintendo

C'est un vrai casse-tête qui exploite à fond le stylet et l'écran tactile de la DS. Le jeu est étonnant mais se destine plus aux amateurs de puzzle et de Hi-score.

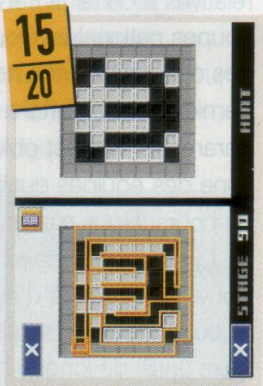
10/20

POKéMON DASH

Nintendo

Un mignon petit jeu de course à la jouabilité très simple. On frotte l'écran pour avancer. L'ensemble manque malgré tout de profondeur. Mode Wi-fi jusqu'à six.

15/20



POLARIUM

Nintendo

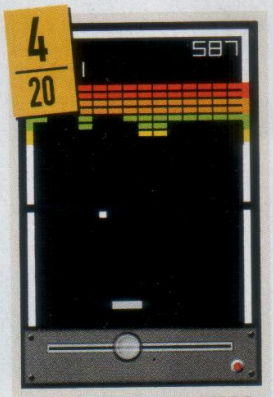
Des cases noires d'un côté et blanches de l'autre, que l'on retourne d'un coup de stylet pour vider l'écran. C'est un excellent casse-tête, dont le graphisme est sobre et lisible.

PROJECT RUB
Sega

Ici, des mini-jeux loufoques qui font appel au micro ou à l'écran tactile. Les idées sont sympas et l'habillage, lui, est assez original. Un seul défaut : 30 mini-jeux… c'est peu.

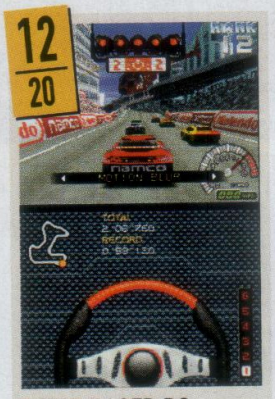
RAYMAN DS
Ubisoft

Sortie un peu trop vite, cette adaptation de *Rayman 2* présente quelques défauts techniques regrettables. C'est bien dommage car l'aventure est passionnante.



RETRO ATARI CLASSICS
Atari

Des remakes de grands classiques (*Break Out*, *Pong*, *Sprint*, etc.) dans des versions originales mais remixées. Dix jeux au total, c'est trop peu et pas accrocheur pour un sou.



RIDGE RACER DS
Nintendo

Sans aucun conteste le jeu de course le plus nerveux de la DS. Jouable à la croix ou au stylet. Une bonne durée de vie mais des problèmes de collisions. Peu mieux faire.

ROBOTS
Vivendi

La maniabilité est hésitante pour ce jeu de plate-forme soporifique. On décroche très rapidement de ce titre à peine meilleur que sur GameBoy Advance. À éviter.

SPIDER-MAN 2
Activision

De nombreux mouvements possibles pour un jeu de plate-forme difficile à prendre en main. Un jeu d'action finalement correct et rythmé. Pour les joueurs persévérants.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Ubisoft

L'ambiance est superbe et la bande-son de qualité, mais une prise en main intransigeante et défaillante empêche *Splinter Cell* de s'illustrer.

STAR WARS EPISODE III LA REVANCHE DES SITH
Lucasart

Beat'em-up de qualité, ce *Star Wars* propose des séquences de shoot en 3D du meilleur effet. Mode Wi-fi à quatre ou solo long pour satisfaire tous les joueurs.

SUPER MARIO 64 DS
Nintendo

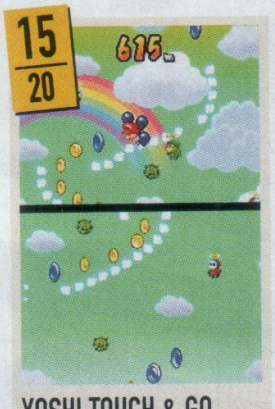
C'est, et de loin, le meilleur jeu de plate-forme de la DS. La partie aventure jouit d'une durée de vie monstrueuse. Ajoutez les nombreux mini-jeux et le mode Wi-fi… Un must !

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
EA Sports

Si la maniabilité est délicate, ce jeu de golf est complet et jouable à quatre (une carte chacun). Le contenu est dense et comblera les fans de ce sport.

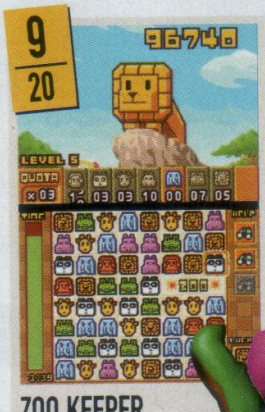
WARIO WARE TOUCHED !
Nintendo

Lovely ! Plus de 200 mini-jeux à débloquer, tous excellents. Une énorme boîte à surprises dont on ne peut regretter que l'absence de mode multi.



YOSHI TOUCH & GO
Nintendo

Jeu à score par excellence, ce *Yoshi* propose un concept novateur et fun. À notre qu'une seule carte suffit pour partager le mode multijoueur. On a aimé et on vous le recommande.



ZOO KEEPER
Ignition Entertainement

Un peu trop simpliste pour devenir indispensable, *Zoo Keeper* laisse la part trop belle au hasard. Les vrais amateurs de casse-tête peuvent trouver mieux sur DS.

Le GBA fait de la résistance !

Le GameBoy Advance continue de nous épater avec le frénétique et survolté *Gunstar Future Heroes*, un jeu d'action qui marquera certainement durablement la carrière de cette console. Sans oublier l'incontournable *Pokémon Émeraude* et le puissant *Mario Power Tennis*...

77

GUNSTAR FUTURE HEROES

Réalisation parfaite, effets spéciaux étonnants... voilà un jeu d'action réussi !

80

POKéMON ÉMERAUDE

La chasse aux Pokémon rares est ouverte dans tout Hoenn !

82

MARIO POWER TENNIS

Excellents débuts, pour un genre peu représenté sur notre bon vieux GBA.

GENRE ACTION / PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTOUCHE
DÉVELOPPEUR TREASURE **ÉDITEUR** SEGA **PRIX** ENVIRON 40 €

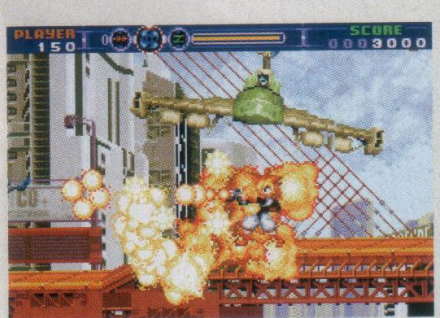
GUNSTAR FUTURE HEROES

VOUS RÊVIEZ DE TRANSFORMER VOTRE GBA EN BORNE D'ARCADE DES ANNÉES 90? TREASURE ET SEGA ONT RÉALISÉ ICI UN COUP DE GÉNIE À LA FOIS TECHNIQUE ET LUDIQUE.

PLUS
- Réalisation «qui tape»
- Effets spéciaux
- Difficulté élevée

MOINS
- Une scène de shoot ratée
- Prise des bonus
- Pas de mode Deux Joueurs

Préparez-vous à vivre des moments inoubliables. *Gunstar Future Heroes* est certainement le titre le plus impressionnant qui ait jamais vu le jour sur notre machine. Dès les premières secondes, on en prend plein la vue : un avion s'approche, se met à pivoter, et lâche des hordes d'ennemis, qui vous attaquent en tirant dans tous les sens. Vous vous défendez à coups de laser, de sabre et d'esquives, sans reprendre votre souffle, jusqu'à la première confrontation avec un boss, gigantesque, qui saisit de ses grosses pognes un vaisseau allié (à la grande surprise du pilote), et tente de vous écraser avec l'engin, le tout dans un vacarme assourdissant… Impressionnant ! Et la suite est dans la même veine. Chaque niveau amène son nouvel effet, chaque phase de jeu apporte quelque chose de jamais vu sur



D'entrée de jeu, on est assailli par les ennemis qui ne cessent de descendre de l'avion en rotation.

Au dos d'une espèce de sanglier qui grimpe à toutes les parois, vous devez tout shooter !

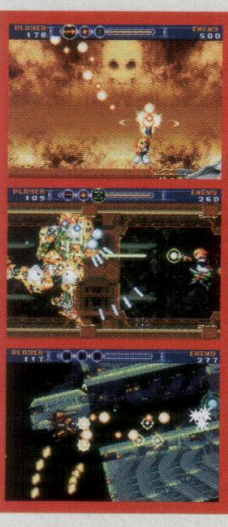
Il y a même des petits secrets cachés, comme ces petits soldats verts que vous devez délivrer.

À certains moments, ça explose tellement dans tous les sens qu'on ne sait même plus sur quoi on tire !

Comme dans le jeu d'origine, il y a une phase façon jeu de l'oie, où chaque case abrite un boss, ou presque...

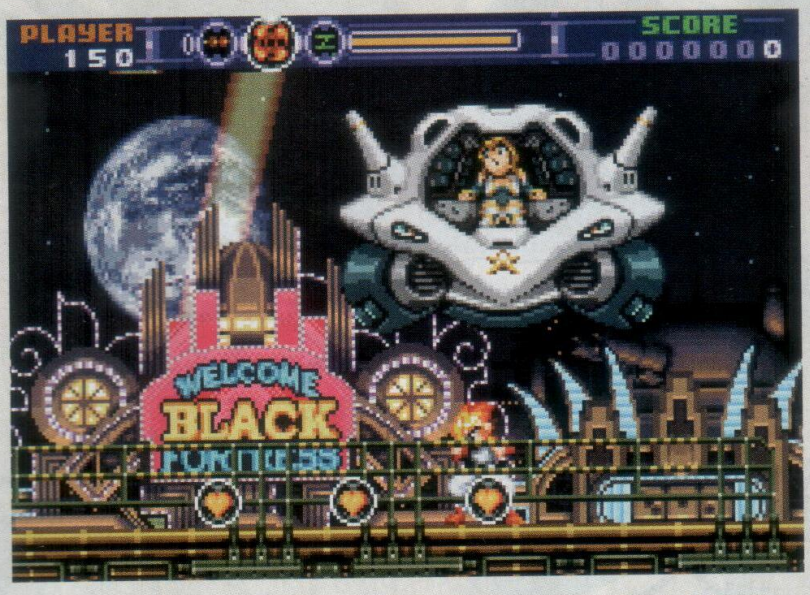
GBA. Ici, c'est le décor entier qui entre en rotation ; là, c'est un boss qui se dilate et se transforme sous vos yeux ; et, partout, des explosions qui n'en finissent pas… On sort d'une partie l'œil ébloui, le souffle haletant et la paume moite, encore surpris d'avoir assisté à un tel déferlement d'effets spéciaux et d'action. *Gunstar Future Heroes* va raviver des souvenirs chez les plus anciens hardcore gamers et donner aux plus jeunes un aperçu de ce qu'étaient les jeux d'action / plate-forme bien « pêchus » de l'époque où les jeux en salle d'arcade étaient la référence technologique suprême. Et techniquement, *Gunstar Future Heroes* en met vraiment plein la vue. Les ennemis vous assaillent sans arrêt, les boss sont de belle taille et dotés d'un armement surdimensionné, et l'action est rythmée par une musique rapide et dense, en symbiose avec votre propre arsenal. Chacun des deux héros (vous en sélectionnez un au début du jeu) possède trois tirs dont seul le premier diffère en fonction du héros. Vous changez de type de tir avec le bouton L, et vous pouvez le bloquer dans une direction en pressant R.

Vous disposez également d'un coup spécial, différent pour chaque arme, qu'on actionne en appuyant deux fois rapidement sur R après avoir rempli une jauge qui comptabilise les ennemis éliminés. Par ailleurs, la difficulté est élevée, mais heureusement, on peut la changer. De même, il n'y a pas de « Continue », mais la possibilité de revenir dans les niveaux pour améliorer son score et surtout augmenter son énergie, chaque phase de jeu réussie étant sauvegardée. L'autre point fort de *Gunstar* est le grand nombre de références qu'il compte concernant l'histoire du jeu vidéo. Il y a ainsi une phase de shoot 3D à l'ancienne, façon *After Burner*, avec la musique de ce dernier, pour parfaire le tout. On peut aussi trouver un remake d'un vieux jeu Sega peu connu, du nom de *Flicky*, où il faut ramener des poussins dans leur foyer. Ailleurs, ce sont des personnages d'autres



CASCADE D'EFFETS

La réalisation de *Gunstar Future Heroes* dépasse largement tout ce qui a été fait jusqu'à présent sur GameBoy Advance : des effets de distorsion, des boss immenses, des décors qui entrent en rotation, etc. Le tout en met, certes, plein les mirettes, mais le top, c'est qu'aucun élément ne se contente de faire beau, tout est au service de la jouabilité d'ensemble ou bien amène une nouvelle façon de jouer.

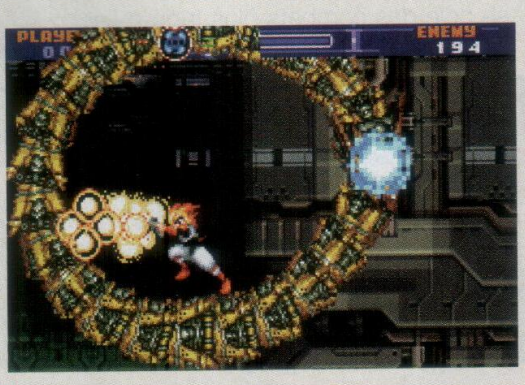


Les cœurs ne sont pas évidents à choper (normal !). Il faut arrêter de tirer, puis tirer en appuyant sur Bas. Bizarre...

jeux qui font leur apparition ; plus loin, on rencontre un boss qui fait penser à un de ceux de *Strider*. Enfin, il y a un hommage à *Thunder Blade*, malheureusement un peu raté. Vous le verrez, tout a été réfléchi, de la jouabilité aux références, pour plonger le

ON SORT D'UNE PARTIE SURPRIS DE VOIR UN TEL DÉFERLEMENT D'EFFETS SPÉCIAUX ET D'ACTION.

joueur dans l'ambiance des salles d'arcade des années quatre-vingt-dix. Et la réalisation ne déçoit pas : elle explose littéralement tout ce qui a été fait jusqu'à présent sur GameBoy Advance. C'est simple : avec *Gunstar Future Heroes*, les gars de Treasure ont carrément transformé notre petite portable chérie en borne d'arcade miniature. Félicitations, il fallait le faire ! **WONDER**



Les boss sont très durs à vaincre, à moins que l'on ne découvre la technique simple, qui existe, pour chacun d'eux...

RÉFÉRENCES

Tout au long du jeu, on trouve de multiples clins d'œil à des jeux vidéo anciens. Il s'agit, pour la plupart, de titres Sega de la fin des années quatre-vingt : *After Burner*, *Flicky*... *Thunder Blade* en fait également partie, mais l'hommage qui lui est rendu est assez raté, avec son hélico trop gros et sa jouabilité poussive. Dommage. Treasure, l'un des maîtres du shoot'em-up, est capable de faire infiniment mieux !

RÉALISATION
C'est simple, on n'a jamais mieux fait jusqu'à présent dans le genre sur GameBoy Advance.

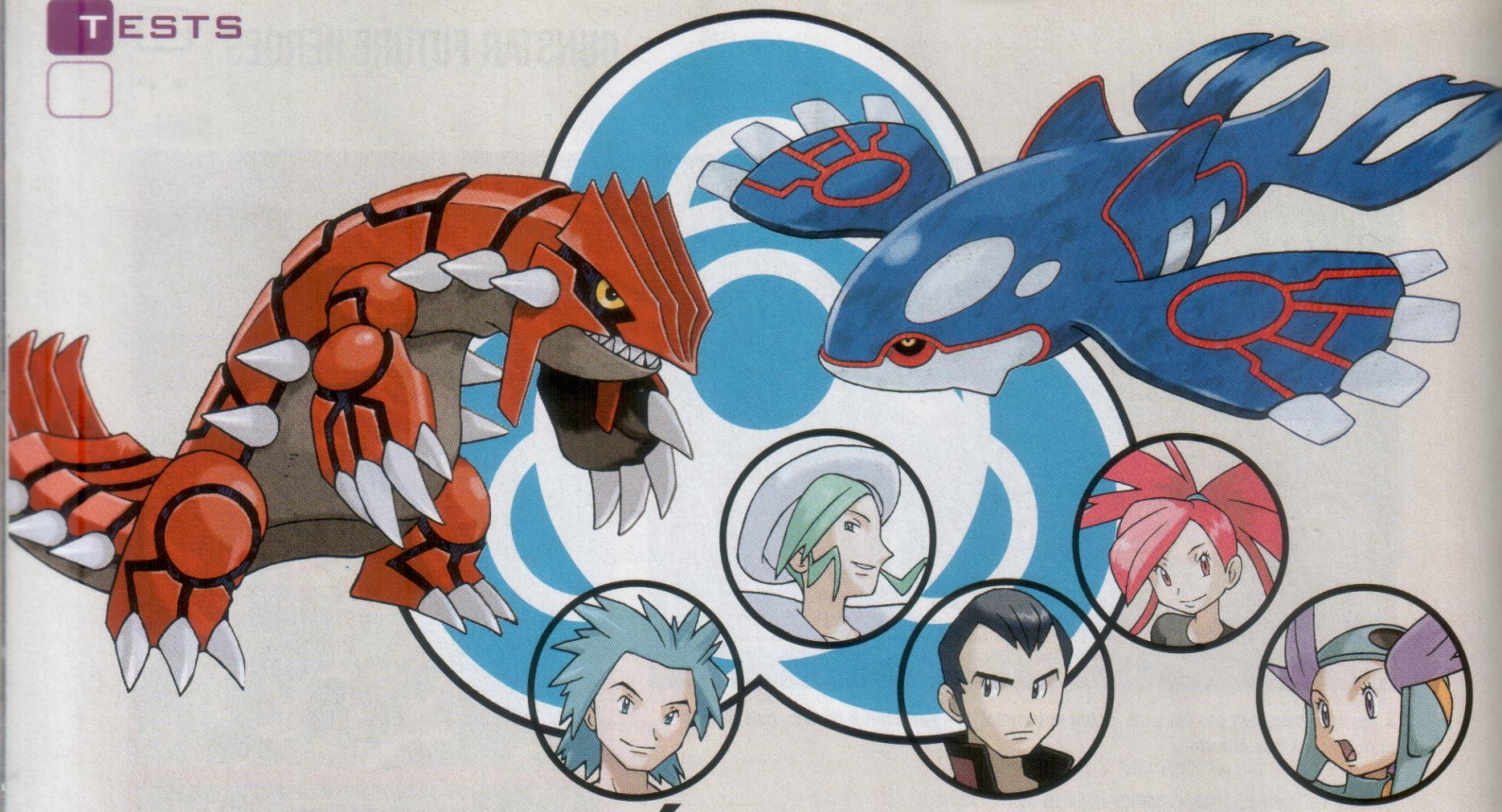
JOUABILITÉ
Ce serait parfait si le coup qui sert à attraper les options n'était pas en dehors de la logique du jeu.

DIFFICULTÉ
Pour certains, il va être trop dur. Pour les autres, ce sera un véritable challenge.

DURÉE DE VIE
Pour tout faire, il faut finir les sept niveaux du jeu avec les deux personnages, et vu la difficulté...

VERDICT C'est le meilleur jeu d'action/plate-forme orienté arcade du GBA. Les anciens retrouveront une jouabilité qui leur est chère et les autres en prendront plein la vue. Vivement une version DS !

18/20



POKéMON ÉMERAUDE

POUR NOUS FAIRE PATIENTER EN ATTENDANT *POKéMON PERLE* ET *DIAMANT* SUR DS, NINTENDO NOUS OFFRE UNE DERNIÈRE BALADE À HOENN GRÂCE À *ÉMERAUDE*.

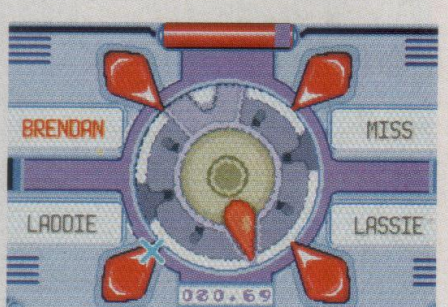
PLUS
- Zone de Combat
- Connectivité
- Nouvelles animations

MOINS
- «Simple» remake
- Pas de multi via la DS
- Adaptateur sans fil

Après *Pokémon Jaune* et *Cristal*, *Émeraude* est l'inévitable conclusion de *Saphir* et *Rubis*. Mais, contrairement à ces derniers, il ne manque pas de consistance. La bonne idée derrière *Émeraude*, c'est d'avoir fusionné les deux scénarios originaux en un seul et concocté une nouvelle conclusion en forme d'apothéose. Cette fois, La Team Magma et la Team Aqua s'opposent directement dans leur combat pour la suprématie de la Terre et des océans, en faisant appel à deux Pokémon légendaires : Groudon et Kyogre. La belle aubaine ! Vous pourrez les capturer dans une seule version, après avoir fait appel à l'arbitre Rayquaza, qui ne tardera pas à finir lui aussi dans une Pokéball. Le scénario ainsi que les routes et villes d'Hoenn restent inchangés dans les grandes lignes, même si on découvre, çà et là, quelques innovations, comme les tentes de combat trouvées dans certaines cités et de nouvelles arènes plus tortueuses. Comme *Cristal*, avant lui, *Émeraude* se paie des combats plus tape-à-l'œil.

Les combats à deux contre deux introduisent un nouveau degré dans la profondeur tactique.

Certaines arènes sont de vrais labyrinthes de téléporteurs infestés de disciples agressifs.



Fabriquez des Pokéblocs jusqu'à quatre joueurs... Qui aura la meilleure synchro ?

GENRE JEU DE RÔLE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTOUCHE
DÉVELOPPEUR GAME FREAKS **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

Hoenn regorge d'endroits pittoresques à visiter. C'est plutôt agréable...

Ne vous privez pas d'humilier une légende vivante. Kyogre et Groudon sont à vous !

Les animations, pourtant sommaires, sont un progrès inestimable en regard des sprites inertes de *Saphir* et *Rubis*. Sur le plan technique, le joueur est encouragé à profiter des nouvelles possibilités offertes par le jeu sans fil (grâce à l'adaptateur sans fil fourni avec *Rouge Feu et Vert Feuille*), et plus particulièrement des nouveaux modes multijoueurs exclusifs à cet accessoire, qui incluent une « chat-room » pour faire des échanges et disputer des matchs jusqu'à quatre en double. Mais tout ceci n'est rien comparé à la Zone de Combat, véritable Mecque des dresseurs,

COMME *CRISTAL*, AVANT LUI, *ÉMERAUDE* SE PAIE DES COMBATS PLUS TAPE-À-L'ŒIL.

qui apparaît l'aventure principale terminée. Quel que soit votre talent de dresseur et le niveau de vos Pokémon, c'est un challenge à votre mesure : sept arènes défendues par de féroces gardiens et autant d'épreuves aux règles exotiques dont le seul but est de vous faire perdre tous vos repères et vous contraindre à faire face au pire ennemi du dresseur : l'incertitude et l'imprévu. Préparez vos Pokéballs, la chasse est ouverte... **SELM**

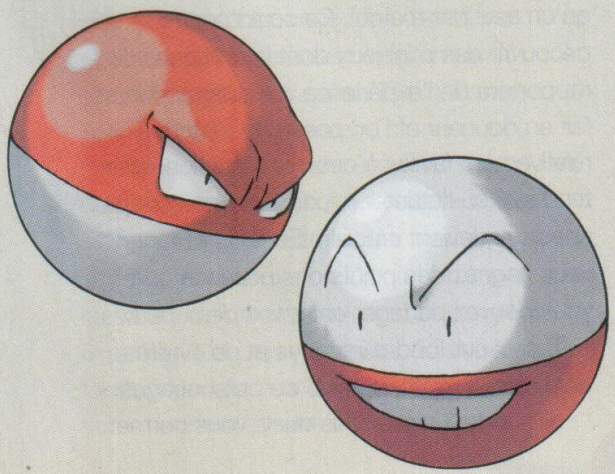
L'ÎLE DES DRESSEURS

À chaque bâtiment ses règles, avec des éléments communs : votre équipe se composera généralement de 3 Pokémon et il faudra triompher plusieurs fois de chaque épreuve pour remporter un max de PC. Ils vous serviront à acheter des objets uniquement disponibles dans la Zone de Combat.

Dans l'Usine de Combat, ne comptez pas sur votre équipe. Faites plutôt vos courses parmi les différents Pokémon de prêt.

Dans le Palais de Combat, vos Pokémon n'attendront pas vos ordres : ils se battent tout seuls en fonction de leur nature.

Dans le Dojo de Combat, c'est la victoire par K.-O. en moins de 3 rounds ou un juge viendra déterminer le vainqueur aux points.



RÉALISATION
À l'exception des animations, elle est identique à celle de *Rubis* et de *Saphir*.

JOUABILITÉ
Toujours simple et complète, avec une bonne ergonomie. Les textes défilent un peu lentement.

SON
Parfois héroïques, parfois agaçantes, c'est la marque de fabrique des musiques de cette saga.

DURÉE DE VIE
Grâce à la Zone de Combat, la durée de vie est la meilleure jamais vue pour un *Pokémon*.

VERDICT Sans surprise, *Émeraude* est recommandé aux nouveaux venus ou aux Pokéfans qui n'ont pas joué à *Rubis ou à Saphir*. La Zone de Combat est une bonne occasion d'y revenir pour les passionnés.

17/20

MARIO TENNIS

DEVENIR UNE STAR DE TENNIS EST DÉJÀ DIFFICILE, MAIS LORSQU'IL FAUT AFFRONTER MARIO ET SES FIDÈLES AMIS (OU ENNEMIS), LE CHALLENGE DEVIENT PASSIONNANT!

PLUS
- Jouable à quatre
- Adversaires nombreux
- Graphismes soignés

MOINS
- Durée de vie
- Un brin répétitif
- Musiques vite lassantes

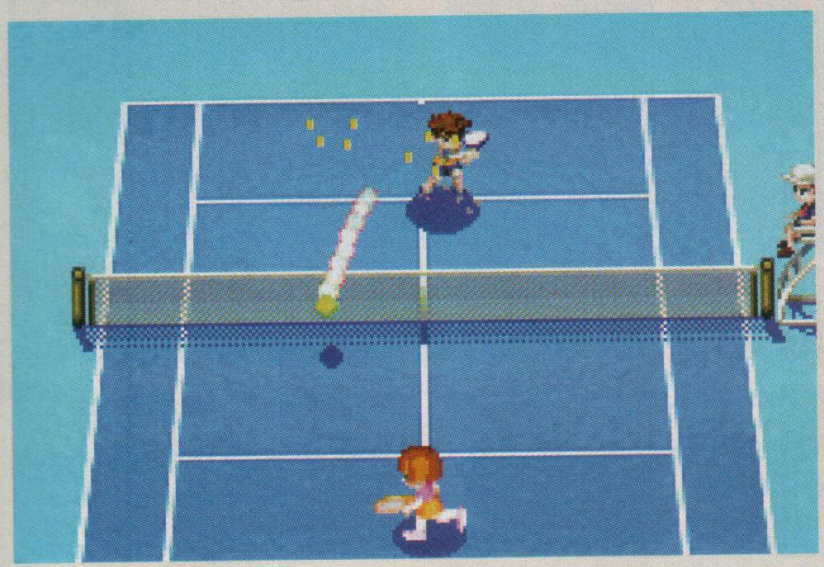
Cela fait maintenant quelques années que les développeurs des épisodes de *Mario Golf* se sont amusés à mélanger aventure, sport et éléments de jeu de rôle, afin de rendre l'enchaînement des parties plus vivant. *Mario Power Tennis* se déroule donc selon le même principe que *Mario Golf Advance Tour*. Vous choisissez au départ de jouer un garçon ou une fille et vous partez à la découverte de l'impitoyable univers du tennis professionnel dans une sorte d'école, où les pensionnaires sont tous des rivaux potentiels. Avant de se lancer dans les compétitions acharnées, nous vous conseillons de passer par les séances d'entraînement de base, où vous apprenez à sortir smashes, lobs et autre « passing shots ». Viennent alors les premiers matchs, suivis de phases d'entraînement aux coups spéciaux (vous n'aurez le droit d'en choisir qu'un seul par match). Ce sera l'occasion de découvrir des mini-jeux dont la pratique vous rapportera de l'expérience. La progression se fait en douceur et l'on passe de matchs relativement faciles à des confrontations plus tendues, où l'utilisation judicieuse des coups spéciaux devient cruciale. En progressant, vous gagnez des points d'expérience que vous pouvez partager entre vos deux persos. Tout ceci sur fond d'intrigues et de rivalités entre une bonne vingtaine de personnages différents. Gagner des duels vous permet

Avant les matchs, vous aurez souvent droit à de longs dialogues mettant en scène votre adversaire.

GENRE AVENTURE / SPORT **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTOUCHE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

Des séances d'entraînement loufoques, pour débloquer de nouveaux coups spéciaux.

Après une victoire, vous partagez vos points d'expérience entre vos deux persos.



Les matchs sont dynamiques. Soyez toujours bien placé et prêt à réagir.

aussi de débloquer ces personnages, pour les diriger dans des matchs rapides, seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs). De la même manière que dans *Mario Golf Advance Tour*, la récompense suprême viendra lors de

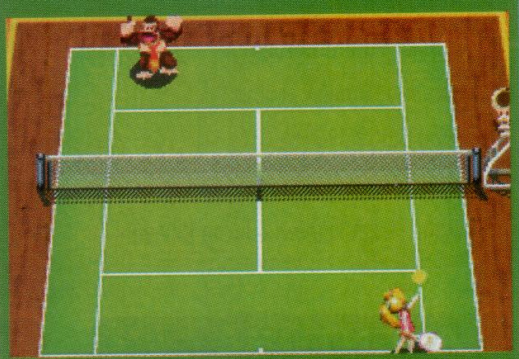
LA PROGRESSION SE FAIT EN DOUCEUR ET L'ON PASSE DE MATCHS ASSEZ FACILES À DES CONFRONTATIONS PLUS TENDUES.

l'affrontement de tous les personnages de l'univers Nintendo, en fin d'aventure. Chacun possède des coups spéciaux diaboliques, et vous vous souviendrez longtemps de cette ébouriffante bagarre ! *Mario Power Tennis* est un jeu vraiment prenant, très sympa et suffisamment équilibré pour éviter que les parties ne se ressemblent toutes. Même si sa durée de vie est moins importante que *Mario Golf*, le nombre et la qualité des matchs le rend très attractif. Il ne manque plus maintenant qu'une version football de *Mario* et les sportifs sur portables seront comblés ! **LEFLOU**

MARIO VS VOUS

Comme dans *Mario Golf Avance Tour*, les héros de l'univers de Mario ne se rencontrent pas comme cela. Il faut parvenir au sommet avant de visiter le château de la princesse Peach et de jouer contre Mario, Bowser, Luigi et tous les autres.

Certains personnages de Nintendo sont disponibles de base dans le mode Match Rapide. De quoi satisfaire les fans.



Donkey fait le pitre pour essayer de décontenancer la princesse Peach. Attention de ne pas se prendre un Ace dans la tête !

Les coups spéciaux des stars de Nintendo sont dévastateurs. Ici, Luigi prépare son coup droit massue... Ça va faire mal !

RÉALISATION
Graphismes soignés et décors variés, on apprécie la patte des créateurs de *Golden Sun*.

JOUABILITÉ
On apprend petit à petit à gérer des situations sportives de plus en plus complexes.

SON
On peut couper la musique et ne garder que les bruitages : eux, au moins, ne sont pas ennuyeux !

DURÉE DE VIE
Finir le jeu prend du temps, mais on y revient peut-être moins qu'à un *Mario Golf*.

VERDICT Reprenant le principe des *Mario Golf* sur GameBoy Color et GBA, *Mario Power Tennis* mélange agréablement exploration et matchs de tennis. Un croisement étonnant, qui fonctionne parfaitement.

15/20

LES MEILLEURS

PAS SIMPLE DE FAIRE SON CHOIX DANS LA MULTITUDE DE JEUX GBA DISPONIBLES. VOICI UNE SÉLECTION, GENRE PAR GENRE. LES MEILLEURS TITRES... RIEN QUE POUR VOUS !

ACTION

1 Gunstar Future Heroes
2 Astroboy : Omega Factor
3 Metal Slug Advance
4 Iridion II
5 Super Street Fighter 2 Turbo Revival

PUZZLE

1 Wario Ware, Inc. : Méga mini-jeux
2 Kuru Kuru Kururin
3 Super Monkey Ball Jr.
4 Super Bust-A-Move
5 Super Mario Ball

TACTIQUE

1 Advance Wars 2 : Black Hole Rising
2 Final Fantasy Tactics Advance
3 Fire Emblem : The Sacred Stones
4 Yu-Gi-Oh! Le jour du duelliste
5 Megaman BN Team Colonel/Team Protoman

AVENTURE

1 The Legend of Zelda : The Minish Cap
2 Golden Sun 1 & 2
3 Pokémon Émeraude
4 Mario & Luigi Superstar Saga
5 Final Fantasy I & II : Dawn of Souls

SPORT

1 Mario Golf Advance Tour
2 Tony Hawk's Pro Skater 3
3 Mario Power Tennis
4 FIFA 06
5 Boxing Fever

PLATE-FORME

1 Super Mario Advance 1 à 4
2 Metroid Fusion
3 Mario vs Donkey
4 Kirby et le labyrinthe des miroirs
5 Donkey Kong : King of Swing

COURSE

1 Mario Kart Super Circuit
2 V-Rally 3
3 F-Zero GP Legend
4 Need for Speed : Underground
5 F-Zero Maximum Velocity

TOP 10

Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

1 The Legend of Zelda The Minish Cap
2 Mario Kart Super Circuit
3 Super Mario Advance 2
4 Advance Wars 2 Black Hole Rising
5 Wario Ware, Inc. Méga mini-jeux
6 Metroid Zero Mission
7 Golden Sun
8 Final Fantasy Tactics Advance
9 Pokémon Émeraude
10 Super Mario Adv. 3 Yoshi's Island

LES PLUS ATTENDUS

LE GBA NOUS PRÉPARE ENCORE DE BONNES SURPRISES, TRUFFÉES D'ACTION ET D'AVENTURE. VOICI LA SÉLECTION DES JEUX QUE LA RÉDACTION ATTEND AVEC LE PLUS D'IMPATIENCE.

GENRE ACTION **ÉDITEUR** SNK PLAYMORE
DATE DE SORTIE FIN 2005 (ÉTATS-UNIS)

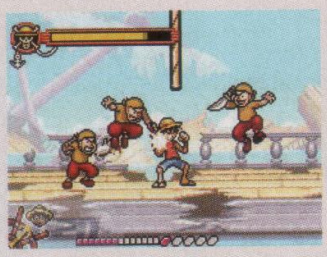
METAL SLUG 1, 2, 3, X

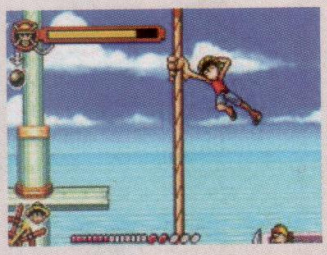
On n'arrête plus le GBA, qui a entamé, depuis la sortie de *Dragon Ball Advance Adventure*, une véritable course aux jeux qui font « baoum » ! Alors même qu'il semble bien difficile de faire plus explosif que *Gunstar Futur Heroes*, SNK Playmore est sur le point de sortir aux États-Unis les versions GBA de ses quatre jeux d'action les plus retentissants. Rien que ça ! Quatre titres, qui sortiront vraisemblablement au même moment, noyant les fans sous des déluges d'explosions en série. Il reste deux inconnues à ce jour : est-ce que ces jeux pourront se partager à deux via le Link, et, surtout, aura-t-on une date de sortie pour les versions en Europe ? On compte sur le succès planétaire de ces titres pour une sortie en 2006. Allez, on croise les doigts bien fort !

GENRE ACTION **ÉDITEUR** BANDAI **DATE DE SORTIE** FIN 2005

ONE PIECE : DRAGON DREAM !

Tiré du manga édité par Glénat, *One Piece* sur GBA prend la forme d'un beat'em-up plutôt classique mais bien réalisé. Seul défaut : l'impossibilité de pouvoir cogner sur l'ennemi à deux. Les connaisseurs du manga retrouveront avec plaisir leurs personnages favoris dans des décors eux aussi fidèles à la série. Ceux qui auront fini *Dragon Ball Advance Adventure* sauront vers quoi se tourner ensuite.

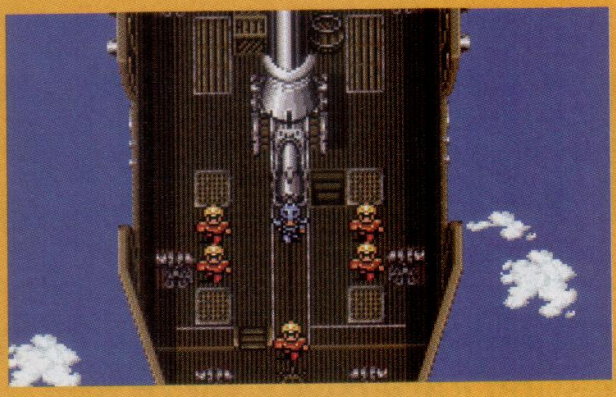


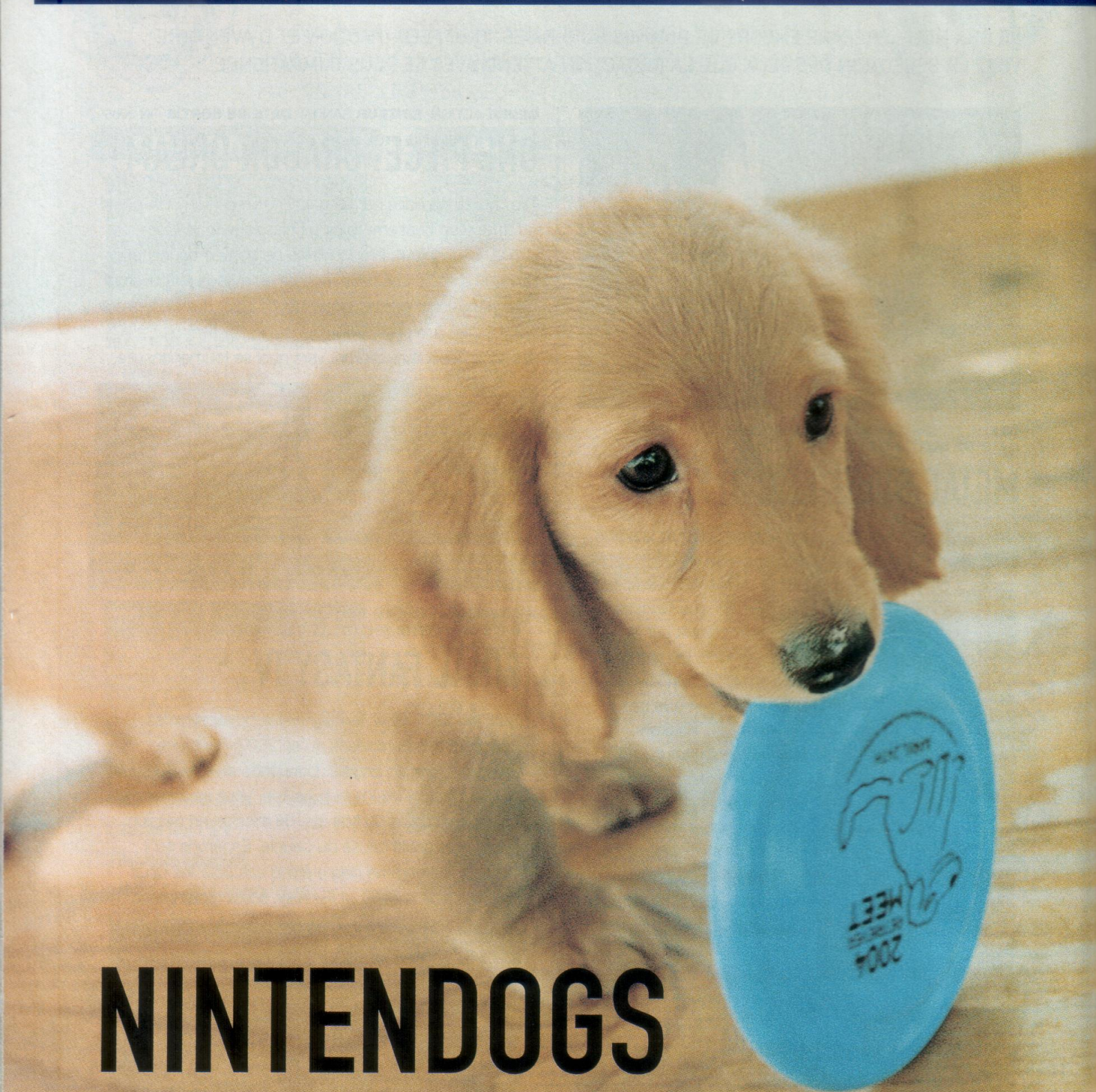


GENRE JEU DE RÔLE **ÉDITEUR** NINTENDO
DATE DE SORTIE FIN 2005 (ÉTATS-UNIS)

FINAL FANTASY IV

Sorti en 1991, *Final Fantasy IV* n'a pu recevoir les honneurs des Européens qu'en 2002, dans une version PSone en anglais. L'annonce du remake sur GBA a de quoi faire bondir de joie. Vous incarnerez un soldat des forces du Mal qui, de mission en mission, basculera vers la cause du peuple. Espérons qu'il sera traduit, comme cela a été le cas pour les deux premiers épisodes *Final Fantasy*, sortis récemment.





NINTENDOGS

Choisir les races, apprendre des tours, choyer ou encore préparer vos chiots aux concours… Voici quelques conseils pour mener à bien votre mission « affective » sur ce titre exceptionnel de Nintendo. AYMERIC

LES DIFFÉRENTES RACES

Trois versions de *Nintendogs* sont disponibles sous nos latitudes et chacune propose sa propre sélection de races de chiots au départ. Mais rassurez-vous, les 18 races du jeu seront disponibles dès que vous aurez atteint un certain nombre de points Dresseur, et ceci qu'elle que soit votre version. Voici le nombre de points nécessaires pour faire apparaître, dans le chenil, les races qu'il vous manque.

Teckel et ses amis

Les races immédiatement disponibles au chenil dans cette version :

- Teckel nain
- Golden Retriever
- Beagle
- Shih Tzu
- Husky sibérien
- Carlin

Les races à débloquer :

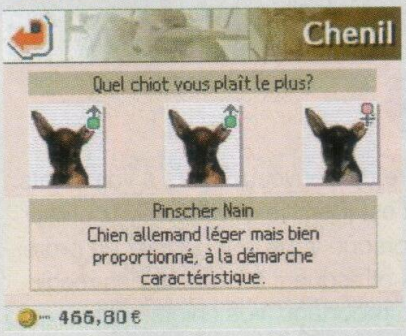
- Yorkshire-terrier **2 000 pts**
- Shiba Inu **4 000 pts**
- Cavalier King Charles Spaniel **8 000 pts**
- Welsh Corgi Pembroke **10 000 pts**
- Berger des Shetland **14 000 pts**
- Schnauzer nain **16 000 pts**
- Boxer **20 000 pts**
- Caniche Toy **22 000 pts**
- Berger allemand **30 000 pts**
- Pinscher nain **35 000 pts**
- Chihuahua **45 000 pts**
- Retriever du Labrador **50 000 pts**

Chihuahua et ses amis

Les races immédiatement disponibles au chenil dans cette version :

- Berger des Shetland
- Boxer
- Chihuahua
- Cavalier King Charles Spaniel
- Yorkshire-terrier
- Berger allemand

Les races à débloquer :



- Pinscher Nain **2 000 pts**
- Husky sibérien **4 000 pts**
- Caniche Toy **8 000 pts**
- Golden Retriever **10 000 pts**
- Schnauzer nain **14 000 pts**
- Beagle **16 000 pts**
- Welsh Corgi Pembroke **20 000 pts**
- Shih Tzu **22 000 pts**
- Shiba Inu **30 000 pts**
- Carlin **35 000 pts**
- Retriever du Labrador **45 000 pts**
- Teckel nain **50 000 pts**

Labrador et ses amis

Les races immédiatement disponibles au chenil dans cette version :

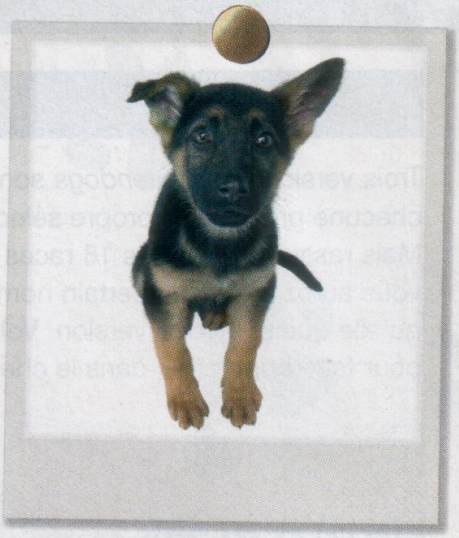
- Schnauzer nain
- Shiba Inu
- Welsh Corgi Pembroke
- Retriever du Labrador
- Pinscher nain
- Caniche Toy

Les races à débloquer :

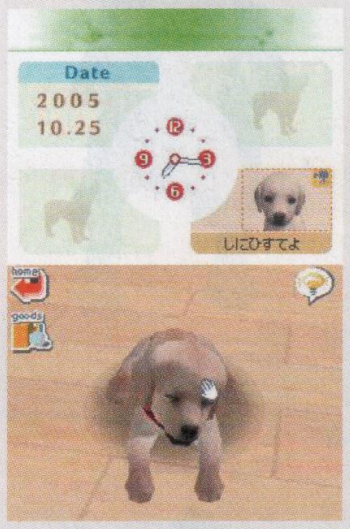
- Carlin **2 000 pts**
- Berger allemand **4 000 pts**
- Shih Tzu **8 000 pts**
- Boxer **10 000 pts**
- Beagle **14 000 pts**
- Berger des Shetland **16 000 pts**
- Golden Retriever **20 000 pts**
- Cavalier King Charles Spaniel **22 000 pts**
- Husky sibérien **30 000 pts**
- Yorkshire-terrier **35 000 pts**
- Teckel nain **45 000 pts**
- Chihuahua **50 000 pts**

LES BASES DU DRESSAGE

La vie au quotidien en compagnie des chiots est amusante, mais elle peut parfois s'avérer plus complexe qu'il n'y paraît, notamment s'ils ne répondent pas à vos ordres. Dans cette section, vous trouverez des informations importantes qui vous permettront d'exploiter au mieux les possibilités du jeu.



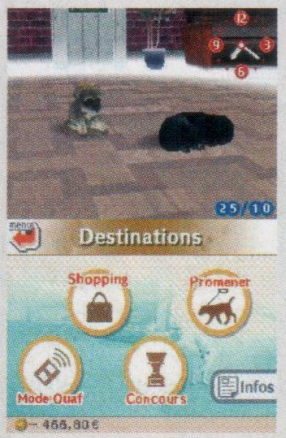
Les points Dresseur



Ils sont comptabilisés à chaque fois que vous vous occupez de vos petites bêtes. Que vous jouiez avec eux, que vous les chouchoutiez, les dressiez, les promeniez ou encore qu'ils participent à un concours, toutes ces actions permettent d'accumuler de plus en plus de points. Les petites étoiles que vous voyez parfois apparaître lorsque vous caressez vos chiots montrent que vous savez satisfaire leurs envies, mais cela indique également que vous gagnez des points supplémentaires. Tâchez d'en profiter et de répéter ces opérations régulièrement. Pour mesurer votre total de points Dresseur, rendez-vous dans le menu Sortir et accédez au menu Infos.

Le bien-être avant tout

Le micro est l'unique moyen d'apprendre de nouveaux tours à vos chiots. Mais attention, seul le son de votre voix est identifié et vous devez utiliser systématiquement la même intonation lorsque vous leur donnez un ordre, sans quoi ils ne vous reconnaissent pas et risquent fort de ne pas réagir pas comme vous le désirez. Autre point important : vos chiots sont plus ou moins réceptifs selon leur race, mais surtout en fonction de leur bien-être. C'est pourquoi vous devez si souvent les bichonner. Dans le même ordre d'idée, il est moins difficile de leur enseigner de nouveaux tours lorsqu'ils ont bien bu et bien mangé. Pour connaître le degré de satisfaction d'une de vos boules de poils à un moment donné, cliquez sous son portrait et accédez au récapitulatif de son état.

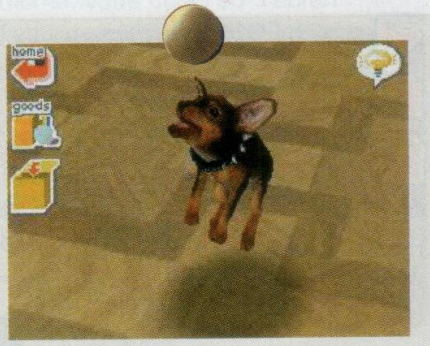


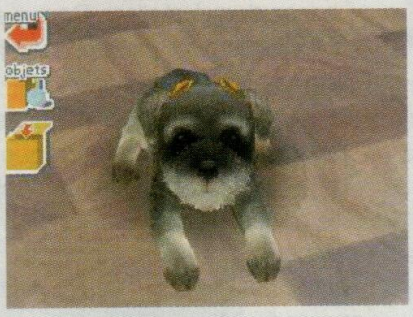
Apprendre et comprendre

L'apprentissage des premiers tours se fait naturellement. Pour les suivants, ça se complique un peu. Si vous désirez, par exemple, apprendre à votre chiot à se coucher, il faudra d'abord l'obliger à adopter la position en question. Ainsi, il faut souvent réaliser des manipulations spéciales avec le stylet, sauf si votre élève prend seul la bonne position. Lorsqu'une attitude peut être apprise, une ampoule apparaît au moment où votre protégé l'adopte. Il suffit alors d'exercer une pression sur cette dernière pour lancer l'apprentissage au micro. Choisissez pour vos différents ordres des mots aux sonorités bien distinctes, afin que votre chien ne les confonde pas !

LES TOURS

Vos compagnons peuvent se révéler des élèves exceptionnels et réaliser de véritables prouesses. Pour cela, il faut passer par différentes étapes. En jouant avec votre animal favori, il arrive que vous voyiez apparaître une ampoule dans le coin supérieur droit de l'écran tactile. Pressez-la pour que votre chien associe sa position actuelle à un mot de votre choix que vous énoncez à haute voix dans le micro. Après avoir répété plusieurs fois cette opération, vous n'aurez plus qu'à appeler votre animal et prononcer le mot en question pour qu'il exécute le tour que vous lui avez appris. Sachez qu'il est préférable de leur apprendre ces tours dans l'ordre énoncé ci-dessous.

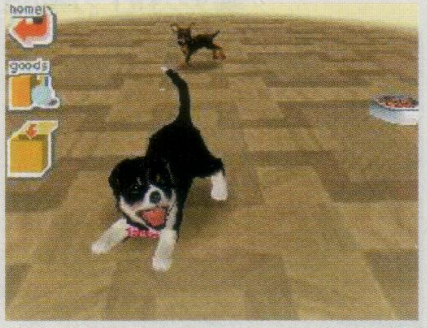


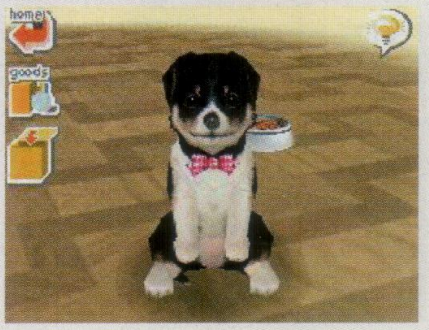


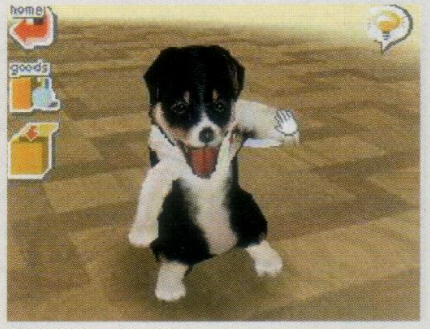
Les tours de base

1. **Assis :** caressez la tête de votre chiot jusqu'à ce qu'il s'assoie.
2. **Couché :** dorlotez à nouveau la tête de votre toutou lorsqu'il est assis : il se couche.
3. **Donne la patte :** faites-le d'abord s'asseoir, puis attrapez l'une de ses pattes avec le stylet pour qu'il la lève.
4. **Roule :** lorsqu'il est couché, faites glisser votre stylet de la droite vers la gauche ou inversement.
5. **Tourne sur toi-même :** quand votre chiot est sur le dos, pressez sa queue avec le stylet. Cela devrait l'amener à tourner sur lui-même pour essayer de l'attraper.
6. **Joue :** attendez qu'il fléchisse ses pattes avant tout en levant son arrière-train.
7. **Saute :** tapotez le haut de l'écran avec le stylet jusqu'à ce qu'il saute pour tenter de l'attraper.
8. **Debout :** faites-le asseoir et glissez le stylet d'abord du bas de son torse jusqu'à sa tête, puis de bas en haut sur son visage. Il se dresse alors sur ses pattes arrière.
9. **Danse :** une fois que votre chiot est debout, prenez une de ses pattes de devant et essayer de le faire tourner sur lui-même.
10. **Éternue :** tapotez-lui la truffe à l'aide du stylet. Au bout d'un certain temps, il éternue.
11. **Gratte :** chatouillez l'une des oreilles de votre toutou lorsqu'il est assis. Il finira par se la gratter. Mais prenez garde de ne pas trop tirer dessus : il n'apprécie pas !

Vous entamez à présent la seconde partie de l'éducation de votre chien et vous allez voir que ces petites boules de poils en ont dans la caboche. En effet, si vous demandez à l'un de vos chiots d'exécuter d'affilée deux tours précis, il se peut qu'il en apprenne un tout nouveau en associant les deux premières positions. Épatant ! Bien entendu, pour exécuter ce genre de prouesse, votre bestiole doit être de bonne humeur, repue, et doit connaître la plupart des tours de base. Armez-vous tout de même de courage... et surtout de patience !







Les tours avancés

1. **Hurlement :** lorsque votre chiot entend une voiture passer dans la rue, il arrive parfois qu'il se mette à hurler. Si l'icône d'apprentissage s'affiche à ce moment, pressez-la très rapidement pour associer le hurlement à un de vos ordres !
2. **Coucou :** demandez-lui de vous donner la patte. Avant qu'il ne la repose sur le sol, attrapez-la et efforcez-vous de l'amener vers le haut de l'écran.
3. **Saut périlleux :** faites asseoir votre animal de compagnie en lui caressant la tête, puis ordonnez-lui de sauter !
4. **« Break dance » :** exigez qu'il roule sur le côté et demandez-lui de tourner sur lui-même.
5. **Danse amusante :** faites-le danser puis invitez-le à tourner sur lui-même.
6. **Saut de lapin :** dès qu'il a commencé à danser, donner lui l'ordre de sauter.
7. **Marche sur les pattes avant :** demandez à votre chiot de se coucher. Lorsqu'il est dans cette position, dites-lui de se mettre debout !
8. **Flip :** faites rouler votre chiot d'un côté ou de l'autre. En cours de roulade, demandez-lui de sauter.

Recommandations importantes

Ces tours combinés sont parfois assez durs à réaliser. Pour y arriver plus facilement, tâchez d'enchaîner les commandes en énonçant le tour suivant le plus vite possible. Pressez vite l'ampoule lorsque votre chiot a réalisé le tour combiné : elle ne restera pas très longtemps affichée. Pour finir, sachez que vos boules de poils ne peuvent apprendre chacune que trois à quatre tours par jour maximum. C'est contraignant, mais il faut bien leur laisser le temps de les assimiler.

Les tours aléatoires

Ce sont des actions que réalise, de lui-même, votre chien sur l'écran supérieur de la DS. Sur l'écran tactile, effectuez une pression avec le stylet sur la tête d'un des chiots. Cela provoque, sur l'écran supérieur, un zoom sur l'animal de votre choix. Vous n'avez plus qu'à attendre que votre chien entreprenne une action précise et que l'icône d'apprentissage apparaisse dans le coin supérieur droit de l'écran tactile. Un certain nombre de tours peuvent être appris de cette manière dont, notamment : Creuse, Cherche, Tremblement, Lèche et Hurlement.

Le rythme dans la peau

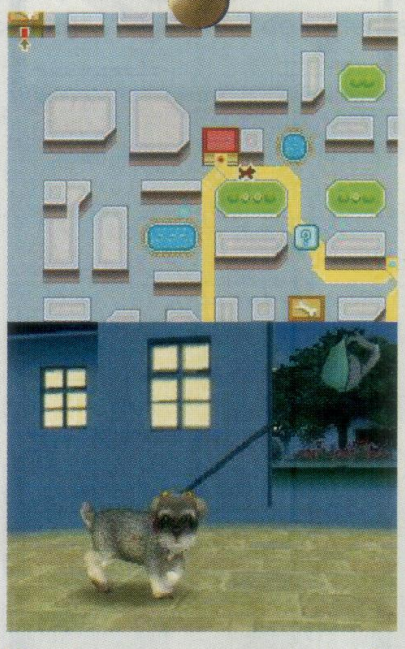
L'un des tours les plus amusants à apprendre à votre chiot est le chant. Si vous avez débloqué le piano, vous pouvez jouer différents airs devant vos animaux de compagnie. Et si, au cours de l'un de vos récitals, vous zoomez sur l'un d'entre eux lorsqu'il est assis, il se peut que celui-ci mémorise l'air que vous avez composé. Une fois qu'il y a associé un mot par l'intermédiaire de l'icône d'apprentissage, vous pouvez le faire chanter lors de votre session libre au concours d'obéissance. Les juges apprécieront !

Tout ça pour quoi ?

Outre votre plaisir personnel et la satisfaction de votre orgueil de dresseur, le but de ces tours est finalement de remporter des concours, surtout le plus prestigieux d'entre eux : celui d'obéissance. Cela va vous permettre d'accumuler de l'argent et de continuer à prendre bien soin de vos petits amours, ou à acheter de nouveaux chiots. Vous pourrez également payer la pension de ceux que vous ne pouvez pas garder à votre domicile. Enfin, vous aurez la possibilité de faire l'acquisition d'un appartement plus grand pour assurer le bien-être des animaux résidant chez vous.

LA PROMENADE

Malgré ce que l'on pourrait croire, la promenade est l'une des activités les plus intéressantes du jeu. D'abord parce qu'elle rend votre animal domestique plus endurant, ce qui vous permet d'aller explorer de nouvelles zones à chaque sortie. Ensuite, parce que c'est le meilleur moyen de récupérer divers accessoires… ou de faire des rencontres enrichissantes.



Rester toujours propre !

La première chose à savoir lorsque vous promenez votre bête à concours, c'est qu'il est là pour faire ses besoins. En ce qui concerne les excréments, il est essentiel de les ramasser. Il suffit de cliquer sur les matières fécales et elles disparaissent (bien plus pratique que dans la réalité !). Si vous ne le faites pas, le voisinage s'en plaindra et vous perdrez de nombreux points Dresseur. Pour les petits pipis, le système est différent. Mieux vaut éviter de les nettoyer car ils permettent à votre chien de marquer son territoire. Il sera donc heureux de passer au même endroit à la promenade suivante afin d'y laisser à nouveau sa trace. Comme quoi, même quand on mène une vie de chien, il en faut peu pour être heureux.

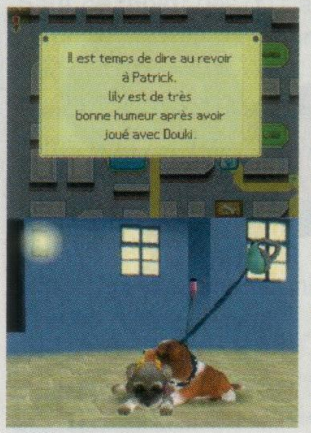
Éviter les poubelles

En tant que maître, vous devez tout autant veiller au bien-être de votre boule de poils pendant la promenade que dans votre appartement.

En randonnée, si vous croisez une poubelle, un papier au sol ou un emballage quelconque, vous devez impérativement empêcher votre chiot de fouiner dedans. Si vous le laissez faire, il y a de fortes chances qu'il tombe malade et que vous perdiez des points Dresseur. Vous voilà prévenu !

Les bonnes surprises !

Au moment de décider de votre trajet de promenade, vous remarquerez que des points d'interrogation apparaissent dans certaines rues. Si vous empruntez ces itinéraires, votre chien peut y ramasser un cadeau qu'il viendra alors vous remettre. Il s'agit là d'un bon moyen de récupérer des objets insolites. Il se peut également que des cadeaux soient cachés sur certains trajets alors qu'ils ne sont pas indiqués sur la carte.
À vous de forcer votre chiot à rester dans la zone concernée en tirant la laisse vers l'arrière. Si vous opérez correctement, il repère après quelques secondes le présent et va le chercher pour vous. Si vous souhaitez changer de trajet en cours de route, il est possible de faire rebrousser chemin à votre chiot. Il suffit, pour cela, d'insister sur la laisse pour l'emmener vers l'arrière. Vous pourrez ainsi récupérer un cadeau que vous n'auriez repéré qu'au dernier moment.



Les meilleurs amis du chien

Lors des promenades, votre toutou peut rencontrer d'autres petites boules de poils. S'ils s'entendent, laissez-les s'amuser ensemble : cela maintient, voire renforce, le bien-être de votre animal de compagnie. En revanche, si c'est la guerre, appuyez sur la flèche rouge située en haut à gauche de l'écran pour éviter l'effusion de sang. En effet, un chiot qui se bat aura du mal à obéir correctement par la suite. Un peu de discipline, que diable !

LES CONCOURS

Trois types de concours permettent de renflouer vos finances. Chacun nécessite un entraînement particulier. Outre les crédits, remporter ces compétitions dans les différentes catégories débloque, bien entendu, des objets, mais permet surtout d'accumuler les points Dresseur.

Le concours de lancer de disque

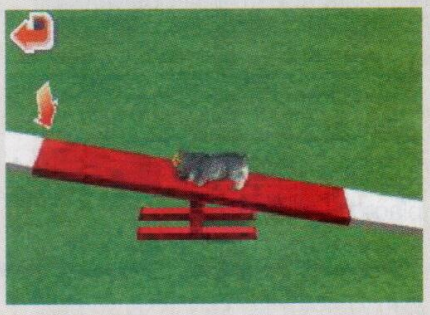
L'entraînement
Le concours de lancer de disque est la compétition la plus simple. Pour entraîner votre chien à cet exercice, emmenez-le au parc lors d'une promenade. Une fois sur place, lancez le Frisbee pour l'entraîner à le rattraper au vol, puis lancez-le de plus en plus loin pour l'habituer petit à petit aux longues distances. Tout est affaire de pratique mais méfiez-vous : lorsque vous sentez que votre chien se désintéresse de l'entraînement, c'est qu'il est fatigué. Il est temps de le ramener à la maison et de le nourrir.

La compétition
Vous avez soixante secondes pour accumuler le plus de points possible en fonction de la distance du lancer. Les points ne sont validés que si votre chiot rattrape le disque au vol, donc ne le poussez pas trop loin au départ. Dès que votre chiot a récupéré l'objet, tapotez l'écran pour l'obliger à revenir le plus vite possible. Caressez-le – le temps de voir des étoiles apparaître – pour le féliciter. Répétez l'ensemble de l'opération jusqu'à la fin de l'épreuve. Notez que le dernier lancer est valide jusqu'à ce que le disque tombe au sol ou qu'il soit rattrapé par votre chiot, et ceci même si le décompte est terminé.

Le concours d'Agility

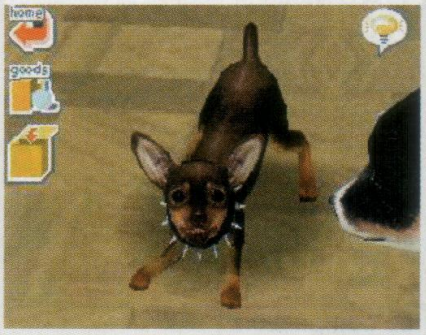
L'entraînement
Il s'agit d'un parcours d'obstacles qui peut être préparé au gymnase, auquel vous accédez au cours des promenades. Il existe cinq types d'obstacles : les haies, les tubes, les bascules, les slaloms et les doubles haies. Pour diriger votre chien, il suffit de tapoter un point sur le terrain pour qu'il s'y rende.

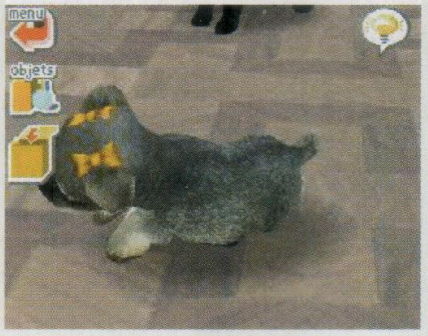
La gestion du slalom ne pose donc pas de problème particulier. La technique pour franchir les haies et les doubles haies est identique : il s'agit de cliquer derrière l'obstacle pour inciter le chiot à sauter par-dessus. Tapez d'abord une fois sur les haies pour laisser le chiot s'approcher. Frappez ensuite un point juste derrière la haie pour obtenir de meilleurs résultats. Pour les tubes, il suffit de suivre le trajet en tapotant le long du cylindre. Pour franchir les bascules, vous devez également tapoter, mais doucement afin que votre chiot ne perde pas l'équilibre. Surtout, laissez le temps à la bascule de s'abaisser en obligeant votre chiot à rester en son centre. Il sera alors plus facile pour lui d'en descendre.



La compétition
Avant de prétendre à la compétition en classe « expert », votre chien doit impérativement savoir slalomer. Durant votre session, tout étant question de vitesse, empruntez des trajectoires bien droites pour que votre chiot ne perde pas son élan et, surtout, prenez le temps de franchir lentement les bascules au début. Mieux vaut perdre du temps que de rater un passage obligatoire et se faire trop remarquer par le jury.

Le concours d'obéissance





L'entraînement
Ici, votre but est d'apprendre le plus de tours possible à votre compagnon dans l'ordre indiqué aux pages 89 et 90. Là où les choses se compliquent, c'est que pendant le concours, il doit réaliser les tours et garder la position finale le plus longtemps possible. Il va donc falloir répéter encore et encore les tours jusqu'à ce que votre animal réponde rapidement à votre voix et qu'il reste en place à la fin de la commande.

N'hésitez pas à prendre le temps nécessaire pour y parvenir : ce concours rapporte gros.

La compétition
Pour être sûr de remporter les différents challenges qui vous sont imposés, votre chiot doit être capable de réaliser les tours précis suivants !

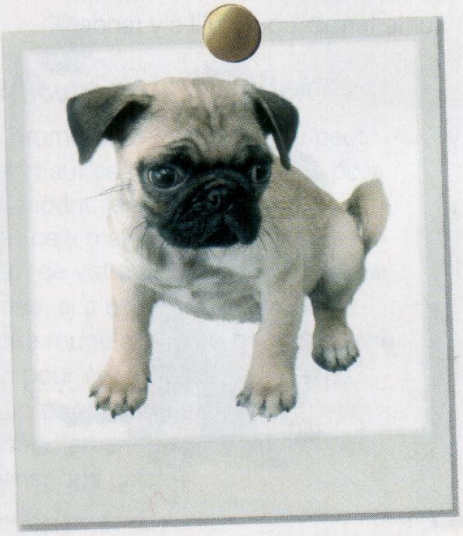
- Classe libre : assis, couché, tourner sur lui-même, rouler et donner la patte.
- Classe expert : assis, donner la patte, coucher, tourner sur lui-même, rouler, sauter et debout.
- Classe maître : les tours sont les mêmes que dans la classe précédente. Mais votre chiot doit être capable de garder la position finale de chaque tour pendant quelques secondes pour impressionner le jury.
- Championnat : ça se corse ! Votre animal doit connaître chacun des tours de base, et au moins deux ou trois des tours de niveau avancé.

Ce qui fait la différence !

1 À la fin de chaque session, vous disposez d'un peu de temps pour exécuter les tours. À ce moment-là, n'hésitez pas à réaliser les plus impressionnants d'entre eux.

2 Le jury demande souvent d'exécuter plusieurs tours précis les uns après les autres. Prenez le temps de les énoncer clairement dans l'ordre. Sinon, vos chiens ne comprendront pas un mot de ce que vous leur dites à cause des applaudissements et des cris de la foule.

3 N'oubliez pas de nourrir votre chiot avant chaque compétition, il n'en sera que plus obéissant. Enfin, son look et sa propreté comptent énormément durant le concours d'obéissance. Toilette de printemps et colliers de soirée sont de rigueur !



À MAÎTRE MALIN, CHIEN HEUREUX

Que vous soyez un maître attentionné ou laxiste… le temps est une denrée précieuse, et en gagner peut toujours s'avérer intéressant. Vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour vous y aider.

Un message de la SPA

Le principe du jeu veut que l'on s'occupe de ses petites bêtes au moins une fois par jour. Mais certains joueurs n'en auront pas forcément le temps. C'est pourquoi il est important de savoir à quoi on s'expose en cas d'abandon temporaire d'animal domestique. Bien que ce soit très mal, rassurez-vous, vos protégés n'en mourront pas. Seulement, ils deviennent tout sales. Puces et moucherons ne les lâchent plus. Évidemment, vos chiots ont tendance à mal le vivre et finissent, petit à petit, par oublier ce que vous leur avez appris. Vos points Dresseur diminuent alors avec le temps. Il est vivement conseillé de repasser à la maison au moins tous les trois jours pour effectuer un toilettage complet et pour donner une ration de nourriture ainsi que des gamelles d'eau fraîche. En ce qui concerne les tours, vos chiots en gardent tout de même une trace et il suffira de les entraîner à nouveau pour rafraîchir leur mémoire en un rien de temps.

À chacun sa morale

Le temps peut paraître parfois bien long dans *Nintendogs*. Voici quelques conseils pour en gagner un peu :

- Si vous voyez que votre chiot va rater son troisième concours, n'hésitez pas à éteindre votre DS avant la fin de votre session devant le jury. La sauvegarde n'aura pas lieu et vous pouvez alors retenter votre chance dans la foulée. C'est pratique, les chiens ne pouvant pas effectuer chacun plus de trois concours par jour.
- Pour gagner plus de points Dresseur sans trop vous fouler, consultez la liste des objets et sélectionnez une brosse de n'importe quelle sorte. Laissez-la sur le corps de votre chiot pendant toute une nuit. Vous gagnez ainsi un point Dresseur par minute. Sur plusieurs nuits, ça peut devenir réellement rentable…

- Pour avoir accès à de nouvelles races même si vous ne disposez pas des points Dresseur requis, trouvez un autre joueur de *Nintendogs* possédant une version différente de la vôtre. Vous pourrez collecter les races qu'il vous manque par l'intermédiaire du mode Ouaf !

18 races de chiens… Mais qui a dit 18 ?

En réalité, les races de chiens dans *Nintendogs* sont au nombre de 20 ! Deux d'entre elles sont à débloquer durant les promenades, quelle que soit votre version du jeu. Au gré de vos petites balades, vous aurez peut-être la chance de trouver un livre dont l'auteur se nomme Jack Russel. Si tel est le cas, une nouvelle race de chien sera immédiatement disponible au chenil : il s'agit des Jack Russel Terrier. En revanche, si c'est le casque de pompier que vous ramassez au détour d'une ruelle, vous aurez alors la possibilité au chenil d'acheter des Dalmatiens.

Si vous bloquez sur un jeu, venez donc jeter un œil ici, notre collection d'astuces et autres cheatcodes a sans doute de quoi vous tirer d'affaire. N'hésitez pas à nous faire part de vos astuces, ou à nous demander de l'aide si vous êtes coincé ! **LEFLOU**

YOSHI TOUCH'N GO

Obtenir le Yoshi Bleu

Pendant la descente de Bébé Mario avec ses trois ballons, tachez d'obtenir au moins 60 points pour qu'à l'arrivée, ce soit le Yoshi Bleu qui vous accueille. Ce dernier possède non pas 20 œufs mais 25, ce qui vous permettra de réaliser un score plus important par la suite.

Débloquer le mode Challenge

Dans le mode Descente Sans Fin, il faut descendre plus de 3 000 mètres pour débloquer le mode Challenge.

Débloquer le mode Time Attack

Il faut obtenir plus de 300 points dans le mode Score Attack pour débloquer le mode Time Attack.

Mini-jeu des ballons

Il y a du travail pour débloquer ce mini-jeu. Il faut en effet obtenir le Hi-score dans les quatre modes de jeu. À l'écran-titre, des ballons apparaissent alors. Touchez-les pour débuter une partie du mini-jeu.

Changer de couleur de Yoshi

Au-dessus des 60 points obtenus pendant la descente, vous pouvez obtenir des Yoshi de couleur différente. Outre l'aspect esthétique, ces couleurs vous permettent de posséder plus d'œufs que les 20 de base. Voici les scores à obtenir et la couleur du Yoshi qui vous attendra en bas.

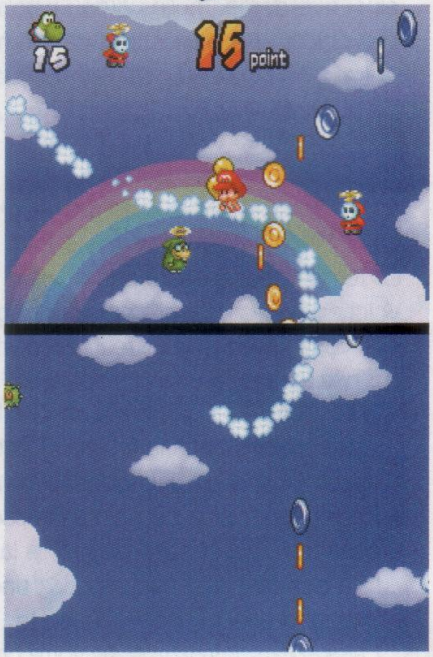
SCORE	COULEUR DU YOSHI	NOMBRE D'ŒUFS
0-59	Vert	20
60-79	Bleu	25
80-99	Rose	30
100-119	Bleu foncé	35
120-139	Jaune	40
140-159	Rouge	45
160 et plus	Noir	50

Le Yoshi de bronze

Dans le mode Descente Sans Fin où l'on joue avec Yoshi, dépassez les 10 000 yards pour obtenir ce Yoshi de luxe !

Conseils pour marquer des points

Capturez les fantômes bleus de forme allongée qui vont de droite à gauche. Ils rapportent 4 points à chaque fois. Ensuite, lorsque vous êtes à dos de Yoshi, tâchez de lancer vos œufs dès que vous pouvez obtenir toute une série de pièces. Cela fera apparaître un Lakitu qui vous rapportera, lui, 5 points. Le Lakitu apparaît lorsque vous récupérez un grand nombre de pièces d'un coup.



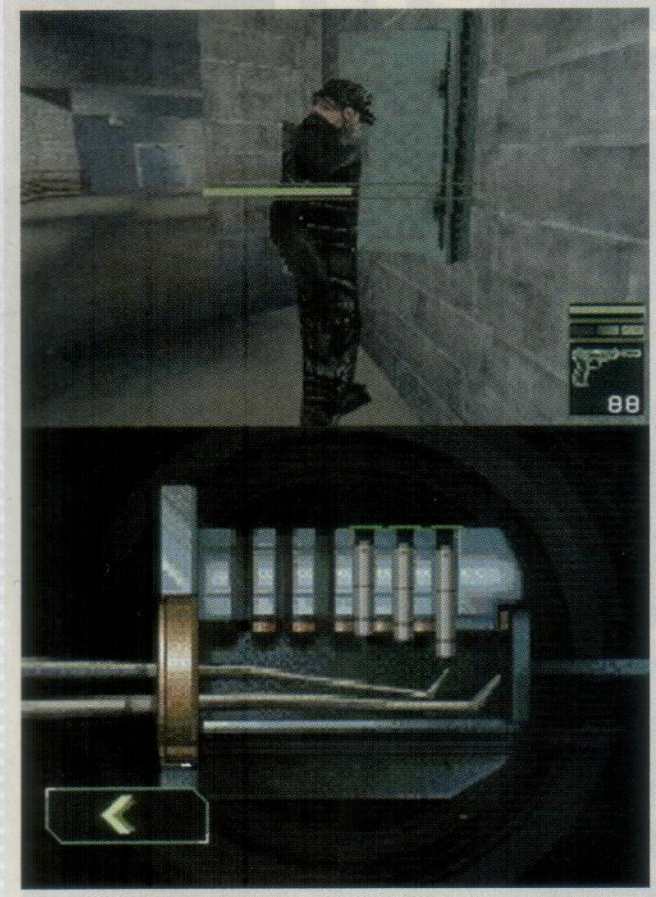
Effacer vos nuages

Il peut arriver fréquemment que vos nuages tracés à l'écran deviennent plus un handicap qu'autre chose. Soufflez d'un coup sec dans le micro pour tous les faire disparaître d'un coup. Prenez garde de ne pas le faire lorsque vous êtes à dos de Yoshi au-dessus du vide !

SPLINTER CELL : CHAOS THEORY

Codes du niveau de la Banque

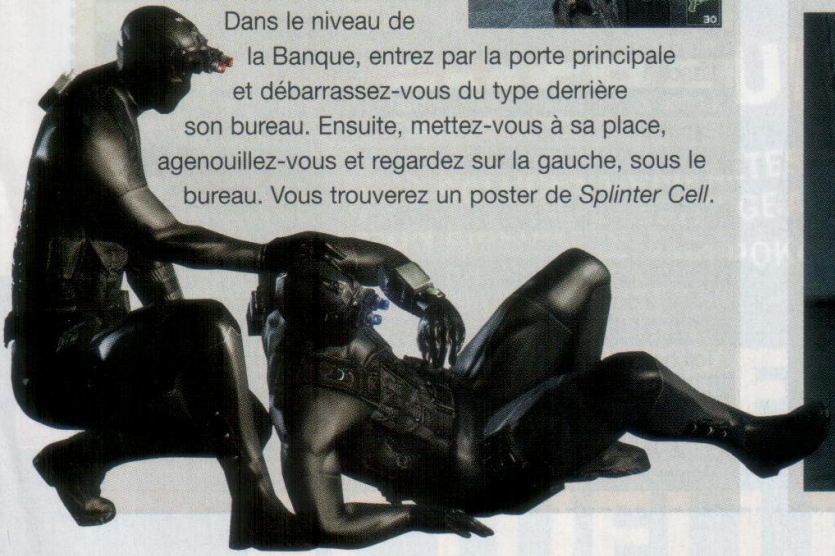
Archives de la banque : 4815 ; ouverture de la porte : 2793. Prenez garde au moment où vous pénétrez dans la salles des archives : il y a une caméra à cet endroit. Utilisez une Chaff Grenade pour la brouiller sans être gêné.



Deux posters cachés

Dans le niveau du Cargo, il y a un poster arborant une DS, dans la chambre de contrôle, à côté de la carte.

Dans le niveau de la Banque, entrez par la porte principale et débarrassez-vous du type derrière son bureau. Ensuite, mettez-vous à sa place, agenouillez-vous et regardez sur la gauche, sous le bureau. Vous trouverez un poster de *Splinter Cell*.



PAC'N ROLL

Les différentes formes de Pac-Man

Il est possible dans *Pac'n Roll* de modifier l'apparence de son Pac-Man dans les niveaux. Pour cela, il faut manger un des deux chocolats disséminés dans chaque niveau. Le chocolat argenté transforme Pac-Man en chevalier. Le vert le transforme en Pac-Man volant. Attention, en changeant de forme, on perd en maniabilité.

NANOSTRAY

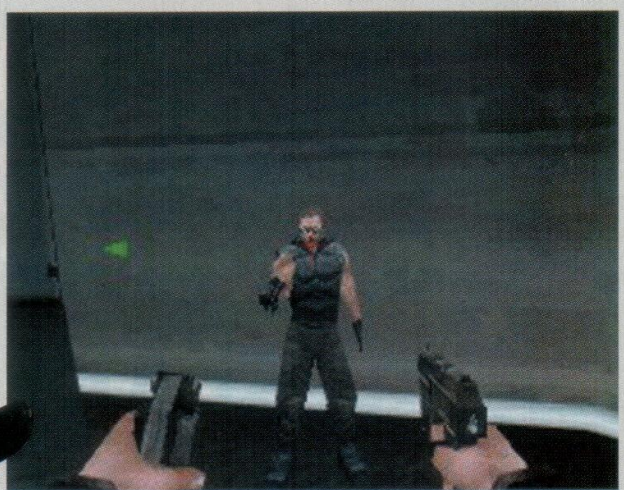
Guide du parfait shooter

Utilisez de préférence le tir principal (munitions illimités) en évitant les vaisseaux et les projectiles. Restez vers le bas de l'écran afin de pouvoir réagir plus rapidement. Utilisez les armes secondaires contre les ennemis plus coriaces et les boss. Conservez vos bombes pour les boss. Ainsi, vous devriez pouvoir progresser plus rapidement.

GOLDENEYE : AU SERVICE DU MAL

Faire apparaître une armure

Quel que soit le niveau dans lequel vous jouez, voici une astuce qui vous permettra d'être toujours protégé. Tirez sur vos ennemis en visant la tête. Si vous touchez au but, le corps libère une armure que vous pouvez porter.



LOST IN BLUE

Bien commencer

Au départ, ne ramassez que les noix de coco. Elles ne vous nourriront pas énormément, mais tout ce que vous pourriez ramasser d'autre doit se cuisiner, ce que vous ne pourrez pas faire immédiatement. Évitez aussi les champignons, ils vous rendraient malade. Tant que vous n'avez pas appris à cuisiner, concentrez-vous sur les noix de coco. Une fois que vous saurez cuisiner, vous pourrez récupérer les fruits de mer sur le bord des plages pour vous nourrir efficacement.

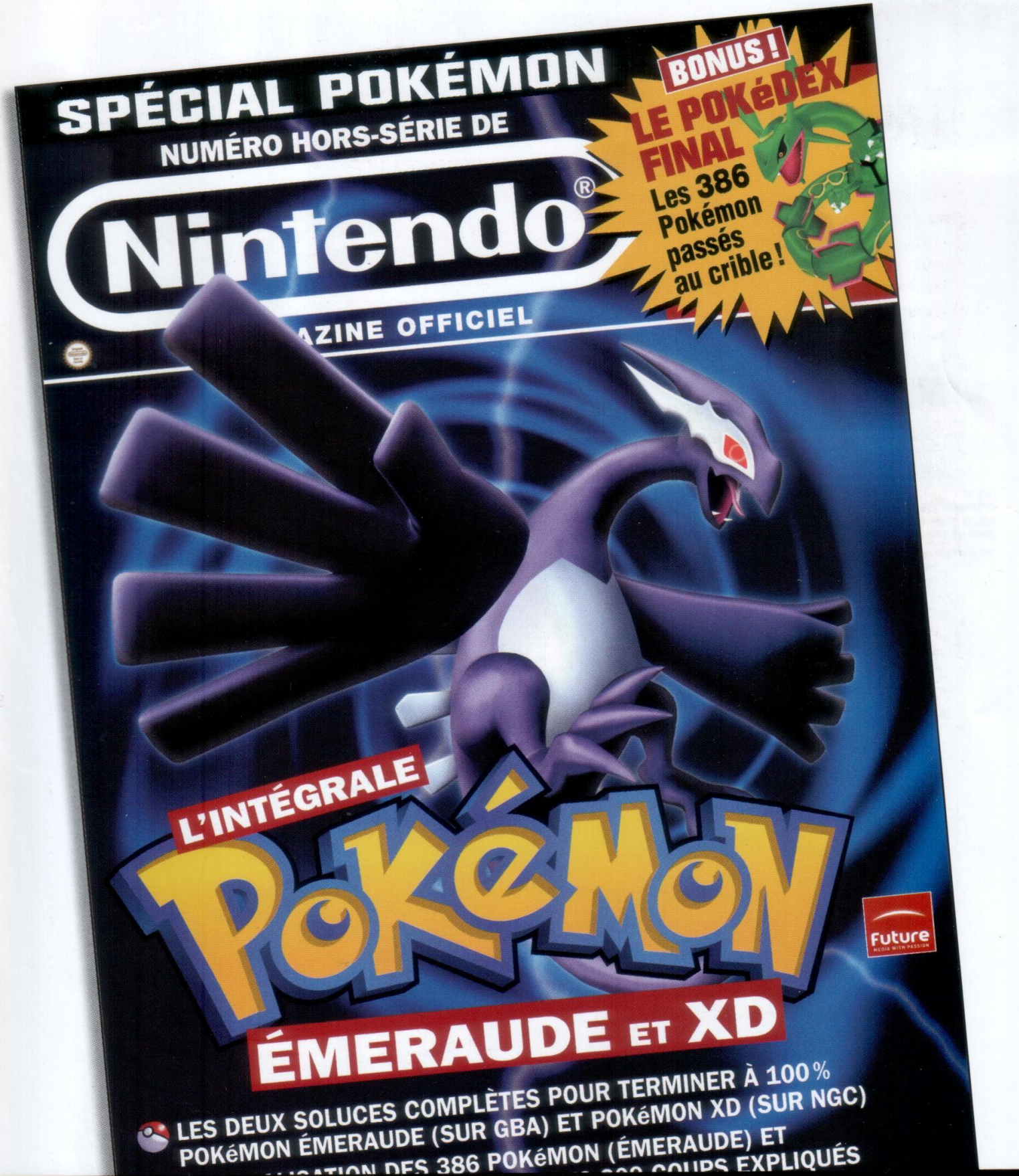
Faire un feu

En fouinant sur l'île, pensez à ramasser des brindilles et des écorces. Sur la carte, vous pourrez ensuite trouver un endroit qui présente un creux, près d'un mur. Il s'agit d'une grotte. Entrez-y et utilisez vos brindilles et vos écorces pour commencer à faire un feu. Appuyez successivement sur R et L jusqu'à ce que la jauge soit pleine, puis soufflez sur le micro de la DS lorsque le jeu vous invite à le faire. Vous aurez alors la joie de vous réchauffer à votre premier feu.

Objets et Armes

Voici une liste des objets et armes les plus courants dans le jeu, ainsi que les composants qui servent à les fabriquer.

OBJET	COMPOSANT
Feu	Brindille, Écorce d'arbre
Feu amélioré	Brindille, Écorce d'arbre, Arc
Canne à pêche 1	Bambou, Vigne et Os aiguisé
Canne à pêche 2	Bambou, Vigne et Pierre aiguisée
Canne à pêche 3	Bâton, Vigne et Os aiguisé
Canne à pêche 4	Bâton, Vigne d'arbre et Pierre aiguisée
Arc 1	Bâton, Vigne d'arbre
Arc 2	Bambou, Vigne
Flèche 1	Bambou, Pierre aiguisée
Flèche 2	Bambou, Pierre aiguisée, Plume
Flèche 3	Bambou, Os aiguisé
Flèche 4	Bambou, Os aiguisé, Plume
Flèche 5	Brindille, Pierre aiguisée
Flèche 6	Brindille, Pierre aiguisée, Plume
Flèche 7	Brindille, Os aiguisé
Flèche 8	Brindille, Os aiguisé, Plume
Lance 1	Bambou
Lance 2	Bambou, Pierre aiguisée
Lance 3	Bambou, Os aiguisé
Lance 4	Bâton
Lance 5	Bâton, Pierre aiguisée
Lance 6	Bâton, Os aiguisé
Petit piège	Panier, Brindille
Grand piège	Bâton, Vigne d'arbre
Piège à poisson	Panier, Vigne d'arbre
Torche 1	Bâton, Saindoux
Torche 2	Bambou, Saindoux
Pierre aiguisée	Pierre
Os aiguisé	Os large
Corde	Vigne d'arbre
Panier	Bambou



Future
MEDIA WITH PASSION

EN VENTE
ACTUELLEMENT

ATTENTION

Double écran, maxi sensations !!

Un écran ne lui suffisait plus!
Grâce à l'utilisation habile du double écran de la console Nintendo DS, Sonic va encore plus vite avec des loopings, des plongeons et des "spin dashes" encore plus vertigineux. Et en bonus "Blaze The Cat", un tout nouveau personnage à découvrir et un mode de jeu "sans fil". A ne pas manquer...!!!

SONIC RUSH™

Découvrez le site du jeu sur www.sonic-rush.net

3+ www.pegi.info

NINTENDO DS™

© SEGA Dorporation, 2005. SEGA, the SEGA logo and Sonic Rush are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © 2005 Nintendo. The Nintendo DS logo is a trademark of Nintendo. © 2005 Nintendo.

SEGA®
WWW.SEGAFRANCE.FR